N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#116
JUIN 2000

VAMPIRE
LA PREVIEW



NUMÉRO 116 • JUIN 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

E3 • STARLANCER • EVERQUEST • ASHERON'S CALL • joystick 116 JUIN 2000 • 38 F SAUTEZ À PIEDS JOINTS

VOUS AVEZ FLASHÉ SUR LE FILM
À VOUS D'EXPLOSER LES COMPTEURS







Tous les pilotes en ont rêvé :
se faire l'autoroute de Marignane
à plus de 200 km/h
ou prendre les Champs-Élysées pied au plancher !

Dans *Taxi 2*, c'est la règle du jeu.







JOUEZ AVEC LE FEU





Dreamcast







Sommaire

116 JUIN 2000

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Previews : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé
Promotion : Hélène Chemin

50



REPORTAGE WARCRAFT III Pourquoi un des membres de l'équipe de développement de Warcraft III est-il parti ? WIII sera-t-il un JSTR ou un jeu de rôle ? Quel lifting ont-ils fait subir à la caméra 3D ? Toutes les réponses et plus encore dans le dernier reportage de Wanda.

67



SALON DE L'E3 Freelancer, Sigma, Loose Cannon, Unreal 2, Metal Gear Solid, Harpoon 4, etc. : voici le grand symposium de l'E3 2000 avec de nouvelles têtes et celles qu'on avait déjà vues l'année dernière. Faites comme si vous y étiez, en parcourant notre copieux dossier de 32 pages !

102



LES TESTS Définitivement, l'an 2000 sera massivement online. Après Asheron's Call, c'est au tour d'Everquest de sortir officiellement en France. Et puis aussi Allegiance, la Quatrième Prophétie et Quake 3 Team Fortress.

160



MATOS VOODOO 5 C'est entendu : la guerre de la 3D aura lieu. L'épicentre du conflit s'est déplacé du côté de l'anti-aliasing. Pour plus de précisions sur cet univers haut en couleur, faites un petit saut du côté de la rubrique Matos et du test de la Voodoo 5.

184



PREVIEW VAMPIRE Selon Pete Boule, Vampire est le jeu qui aura le plus illuminé de faciès et décroché de mâchoires à la rédac', ces derniers temps. Autant vous faire une idée par vous-même en allant lire la preview que nous lui consacrons. À Vampire, elle est consacrée, la preview, pas à Pete Boule.

Couverture
Vampire : la Masquarade© Nihilistic/Activision 2000

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F. Par avion : sur demande au 01 55 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure : CHAMPA - COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transports Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution



SommairE Cd-rom

#116



DÉTAIL DU CD-ROM

Comme tous les ans depuis la disparition des dinosaures, nous voici en pleine période de l'E3, le salon mondial du jeu vidéo. Et comme tous les ans, les éditeurs peaufinent une version jouable de leurs futurs jeux en vue d'une présentation en ce lieu mythique. Et comme tous les ans, ces messieurs n'ont pas le temps de faire de démos jouables. Du coup, et comme tous les ans, nous n'avons que peu de démos à vous proposer. Cependant, nous avons réussi à récupérer celle de StarTrek Armada au dernier moment, ce qui explique qu'elle ne soit pas inscrite sur la pochette CD. Et voilà. Pour vos suggestions, envois de sharewares, remarques... envoyez tout cela à l'adresse **cdrom@joystick.fr**

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0a

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip8.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Les démos

VIRUZ

Genre : Plate-forme
Éditeur : Chili Con Valley
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIRUZ du CD1 et cliquez sur VZ-014.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

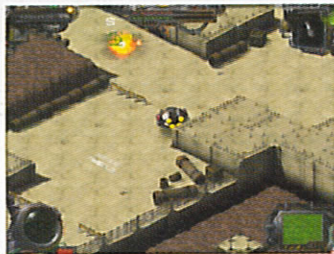
Mode d'emploi

Le jeu se lance automatiquement. Vous trouverez les contrôles dans le menu option.

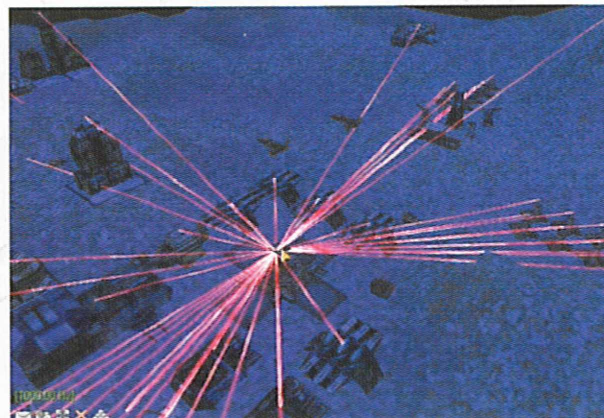
Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.









MANKIND

Genre : Stratégie
Éditeur : Cryo
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MANKINDdu CD1 et cliquez sur MANKINDV16.EXE.

Remarque

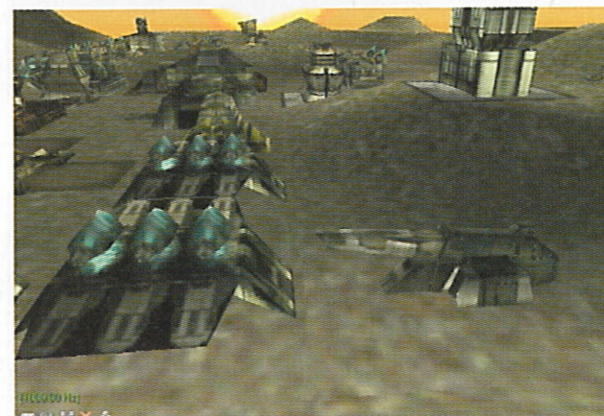
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu démarrer et cliquez sur Mankind.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



4H PAR MOIS TOUT COMPRIS INTERNET +TELECOM PENDANT 12 MOIS 0F*

"MÊME LES MUNITIONS SONT GRATUITES...
ÇA C'EST DE LA RÉVOLUTION !"

Après l'accès gratuit à Internet, Liberty Surf lance
le forfait de communication Internet gratuit.**

Pour tous renseignements contactez-nous au 0 825 809 808*** ou sur le site www.libertysurf.fr

*Au-delà du forfait, la minute supplémentaire vous sera facturée 0,19 Francs T.T.C. Offre valable jusqu'au 31 août 2000.

Accédez librement aux richesses de demain

Liberty Surf

**Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ***0,99 F TTC la minute, partout en France.

Les démos



Les Fourmis

Genre : Stratégie
Éditeur : Microids
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LES FOURMIS du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

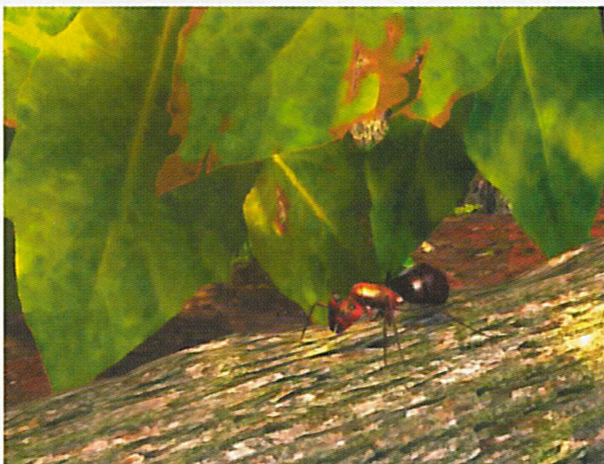
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu démarrer et cliquez sur Microids. Vous avez besoin de lancer la configuration vidéo avant de démarrer le jeu.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Lemmings Revolution

Genre : Plate-forme
Éditeur : Psygnosis
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LEMMINGS1 du CD1 et cliquez sur LEMDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Le jeu se dézippe dans le répertoire C:\ JOYSTICK\LEMMINGS. Pour le lancer, cliquez sur lemmin1.exe.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Klingon Academy

Genre : Simulateur spatial
Éditeur : Interplay
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\KLINGON ACADEMY du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu démarrer et cliquez sur 14 Degrees East. Les touches sont définies dans le menu option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Les démos

GUNSHIP !

Genre : Simulation d'hélicoptère
Éditeur : Microprose
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GUNSHIP DEMO du CD1 et cliquez sur GSDEMO.EXE.

Remarque

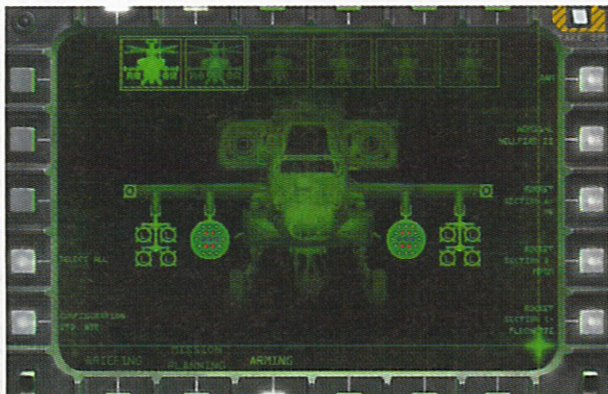
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\WINDOWS\TEMP\GUNSHIP DEMO et cliquez sur GSDEMO.EXE. Le menu configuration permet de connaître les touches.

Config mini

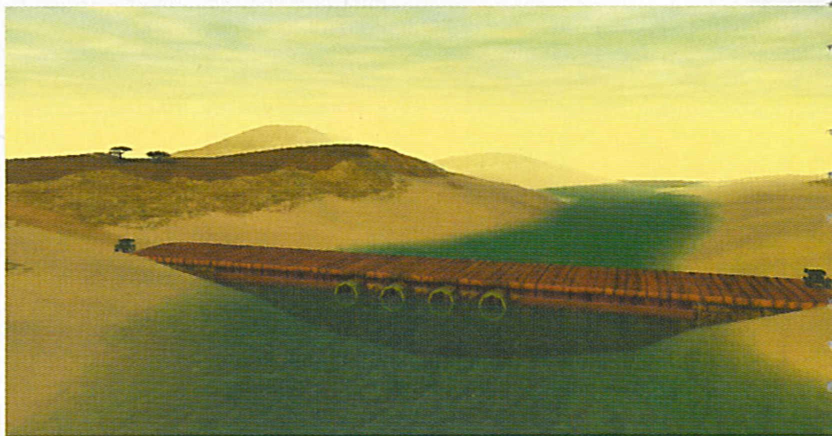
PII 400, 64 Mo RAM.





Responsabilités

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



DOGS OF WAR

Genre : Stratégie
Éditeur : Take2
Système : Win95/98, D3D, Glide

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DOGS OF WAR du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

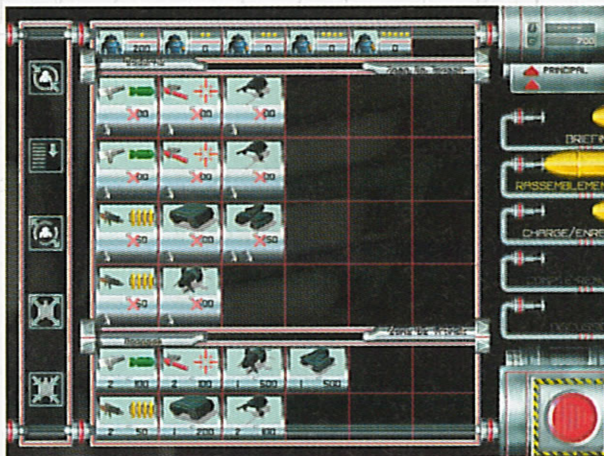
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

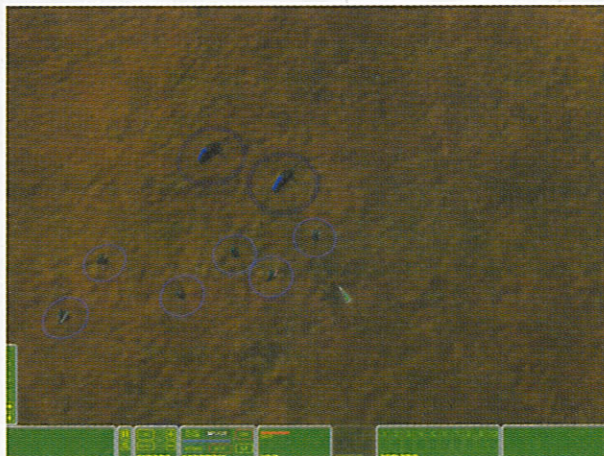
Mode d'emploi

Allez dans le menu démarrer et cliquez sur Dogs of War. Suivez le tutorial pour bien connaître les touches du jeu.

Config mini

P II 300, 64 Mo RAM.





Les démos







Star Trek: Armada

Genre : Stratégie
Éditeur : Activision
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARMADA du CD1 et cliquez sur ARMADA_DEMO.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu démarrer et cliquez sur Star Trek-Armada Demo. Allez dans le menu option pour connaître les touches.

Config mini

P II 300, 64 Mo RAM.





Arabian Nights

Genre : Aventure
Éditeur : Visiware
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARABIAN NIGHTS du CD1 et cliquez sur ARABIANNIGHTS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\ARABIAN NIGHTS EP1 et cliquez sur SETUP.EXE. Allez dans option, puis interface pour connaître les touches.

Config mini

P II 300, 64 Mo RAM.



Contenu des CD-Rom Joystick N° 116

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présent dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT-F4.

CD N°1

DIRECTX 7.0A :
Répertoire \DATA\DIRECTX7
Cliquez sur DX70AFRN.EXE

KIT DE CONNEXION
Répertoire \DATA\INFONIE
Cliquez sur INSTALL.EXE

QUICKTIME 4
Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DEMOS
Répertoire \DATA\DEMOS

CD N°2
Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 7.0a se trouvant sur le CD N°1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS
Répertoire \DATA\SHAREWARES

DRIVERS POUR CARTES 3D (ET ÉVENTUELLEMENT CARTES SON)
Répertoire DRIVERS

3DFX\V2-W9X-DX7-3.02.02.EXE	Drivers Voodoo2 3.02.02
3DFX\V3-W9X-FIGS-1.04.07-BETA.EXE	Drivers Voodoo3 1.04.07
3DFX\VB-W9X-RETAIL-1.04.00.EXE	Drivers Banshee 1.04.00
ATI\R128_631CD25E.ZIP	Rage 128 6.31 CD 25
ATI\RPRO_J5111B20.ZIP	Rage Pro J5.11.1-B20
MATROX\W9X_552.EXE	Matrox G200/G400 5.52
NVIDIA\W9X-384.ZIP	TNT, GeForce... 3.84
NVIDIA\W9X-516.ZIP	TNT, GeForce... 5.16 bêta
SAVAGE\VIPERII_WIN9X_95005.EXE	Viper II Savage 2000 9.50.05
SAVAGE\W9X82011.ZIP	Savage 4 8.20.11

LES PATCHES (MISE À JOUR)
Répertoire PATCHES

BMCF1_1.ZIP	Bridge Masterclass II Omar Sharif
CC4V402F.ZIP	Close Combat IV
DI_FR_1.EXE	Devil Inside v1.0
DNSNDFX15.EXE	Duke Nukem 3D Atomic Édition v1.5
DSPATCHEUR1_5.ZIP	Darkstone v1.0.5b
EF2DF101A.EXE	Eastern Front 2 v1.01a
FF8SQEANVPATCH.ZIP	Final Fantasy VIII 2.1 Geforce
FF8SQEAPATCH.ZIP	Final Fantasy VIII 2.1 non Geforce
HOMM3F12.ZIP	Heroes of Might and Magic III v1.2
IG2-V104.zip	Imperium Galactica 2 v1.04
MESSIAH01.EXE	Messiah 1.01
MM6V11FR.ZIP	Might & Magic VI v1.1
Q3POINTRELEASE_117.EXE	Quake 3 Arena v1.17
RAY2_P1.ZIP	Rayman 2 v1.1
ROLLCAGE_STAGE_II.EXE	Rollcage II 1.0a
SCV131FR.ZIP	Shadow Company version 1.31
SOF104PATCH.EXE	Soldier of Fortune 1.04
THIEF2PATCH107-118.EXE	Dark Project II v1.07 vers 1.18
TR4V1_1F.ZIP	Tomb Raider 4 v1.1
TRIBES1105TO111.EXE	Tribes v1.1.0.5 vers 1.1.1
TTFUPD8B.ZIP	Tachyon v1.08b

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION
Répertoire COMMUNICATION

COPERNIC2000.EXE	Copernic 2000 v4.5 (agent de recherche)
CYBERGAUGE30DEMO.EXE	Cybergauge v3.0 (util réseau)
DYNSITE1.ZIP	DynSite v1.09 (change adress IP)
FTPSETUP.EXE	G6 FTP Server (serveur FTP)
GAMEBROWSER.ZIP	GameBrowser v1.0.1.2 (genre gamespy)
GAMESPYINSTALLER220STD.EXE	GameSpy 2.20 (cherche serveurs jeux)
GRAV23B4.EXE	Gravity 2.3 Build 1784 (client news)
ICQ2000A.EXE	ICQ 2000 (discussion via Web)
KALI20.EXE	Kali 2.0 (jouer en réseau sur le Net)
MYCQB6.ZIP	MyCQ beta 6 (genre ICQ)
NAME.EXE	AutoSurf 0.99 (simule activité sur net)
RADMIN2B.ZIP	Remote Administrator 2.0
RGB17_455.EXE	ReGet 1.7 Build 455 (accel télécharg.)
SETUPX-24FRFULL.EXE	X-Launch 2.4 (bookmark indépendant)
SETUPXFR241PATCH.EXE	Patche pour X-Launch 2.4
STARFTP.EXE	Star FTP v1.21(client FTP)

LE GRAPHISME
Répertoire GRAPHISME
Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

AINC_954.ZIP	Demomakers non accélérée 3D
BE3DWBETA.ZIP	Économiseur écran accel. 3D
CARIBOUS.ZIP	Dessins animés ASCII
DESKTOPT.ZIP	Desktop Themes V1.88 (installe themes)
DMG_96.ZIP	Demomakers accélérée 3D
HJB_FEEL.ZIP	Demomakers accélérée 3D
HOUSTON.ZIP	Demomakers accélérée 3D
IVIEW317.ZIP	irFan view 3.17 (visualiseur images)
MICROD10.ZIP	Microangelo on display 1.0 (gère icones)
O3D_SCAPEDEMO.ZIP	Démo 3D
SKYCAM.ZIP	Démo 3D
SOUTHPARK3D.ZIP	Économiseur écran 3D (southpark)
TLWATER102.ZIP	Démo 3D
VANILLEBAUM.ZIP	Démomakers

LES JEUX
Répertoire JEUX

ALCHEMY_1_0.ZIP	QUAKE 3, Mod Alchemy 1.0
ALLMAPS.ZIP	NOX, 5 cartes multijoueur
AQUA08A.ZIP	QUAKE 3, Mod Aqualung v0.8
ASSASSINSUT.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, Mod Assassins 1.0
AVALANCHEV110.EXE	QUAKE 3, Mod compil
CARTES_BZII.EXE	BATTLEZONE II, cartes multijoueur
CCTF2B.ZIP	HALF-LIFE, Mod CCTF2 capture the flags
CCTFBETA99.EXE	QUAKE3, Mod Capture the flags amélioré
CHARLEMAGNE.ZIP	AGE OF KINGS, scénario
CS_CHATO.EXE	HALF-LIFE COUNTER-STRIKE, carte Chaos
CS_SHOP.ZIP	HALF-LIFE COUNTER-STRIKE, carte Shop
DEATHINCENTER.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, carte multijoueur
DEPOT.EXE	HALF-LIFE, carte multijoueurs Depot
DSQUESTEDITOR.EXE	DARKSTONE QUEST EDITOR (éditeur quêtes)
DSQUESTTUTORIAL.ZIP	DARKSTONE TUTORIAL de Quest Editor
DSSKINS.EXE	DARKSTONE, skins de personnages
DUP401.ZIP	DRAGON UnPACKer v4.01.47 (editeur)
FA_RC-1.EXE	HALF-LIFE, Mod FireArms 1.0
FC310FULL.EXE	QUAKE 3 (utilitaire de configuration)
FLYED105.ZIP	FLY! EDITOR (éditeur de scénarii)
GOLDENEYEB1.EXE	HALF-LIFE, Mod GoldenEye (bêta 1)
IG2_SCEN1_E.ZIP	IMPERIUM GALACTICA 2, scénario
IG2_SKIRMISH.EXE	IMPERIUM GALACTICA 2, scénario
INFILTRATION_275.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, Mod Infiltration
INSTAGIBPLUS005B.ZIP	QUAKE 3, Mod InstaGib+
JUMBOT18.ZIP	HALF-LIFE, bot Jumbot 1.8
LORDS OF THE RINGS.ZIP	HEROES OF MIGHT&MAGIC 3, carte
MAPS SC.ZIP	STARCRAFT, 5 cartes multijoueur
MORPION.EXE	JEU DE MORPION
PACK1.ZIP	DRIVER, pack de sons
Q3JBBETA1.ZIP	QUAKE 3, Mod Jailbreak (bêta1)
RA_UTFULL11.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, Mod Rocket Arena 1.1
RA_UTPATCH11.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, Patch Rocket Arena
ROBIN DES BOIS.ZIP	AGES OF KINGS, scénario
RUNTFEST2.ZIP	QUAKE 3, carte Runtfest deathmatch
TLODE.EXE	TURBO LODE (jeu Lode Runner en 3D)
TPWLEVEL.ZIP	THEME PARK WORLD, niveau bonus
U4ET_V3.ZIP	UNREAL TOURNAMENT, Mod Unreal4Ever 3.0
UT_CTF.EXE	UNREAL TOURNAMENT, 50 cartes CTF
UT_DM.EXE	UNREAL TOURNAMENT, 66 cartes Deathmatch
WARFARE.ZIP	QUAKE 3, Mod Urban Warfare (bêta1)
WHL101.EXE	HALF-LIFE, Wasteland patch 1.1
WHLBETA1.EXE	HALF-LIFE, Mod Wasteland 1.0

LA MUSIQUE
Répertoire MUSIQUE

DSTONE_CLIP.ZIP	Winamp, skins Darkstone
KAREL8.ZIP	Musiques XM
M2KPCDEMO.ZIP	Démo MUSIC 2000(tm) (soundtracker)
PCDJ.EXE	PCDJ (table de mixage MP3)
WINAMP262.EXE	WinAmp 2.62

LES UTILITAIRES
Répertoire UTILITAIRES

BAB_FRE_DICT50.EXE	Babylon, dico français
BAB_LITE.EXE	Babylon lite (traduction de textes)
ICON3D21S.EXE	Icon3D 2.1 (genre de bureau en 3D)
JOYLISTE.ZIP	Joyliste (index de tests, soluces...)
PERFE362.ZIP	Perfect Companion (base de registre)
PSTRIP.EXE	PowerStrip 2.65.02 (tweaker cartes3D)
RP7-SETUP.EXE	Real player 7.0
TRANSPERIZER.EXE	Transparizer 0.5.0 (win2000 uniquement)
W2K_DVD_40WB09.ZIP	ATI DVDPlayer 4.0 upgrade
WMP7_BETA.EXE	Microsoft Windows Media Player 7 bêta
WRAR27B4.EXE	WinRAR 2.7 bêta 4 (archiveur)

LA PHARMACIE
Répertoire PHARMACIE

SETUPPLT.EXE	Anti Viral Toolkit Pro Platinum
UPDATE32.EXE	Mise à jour Anti Viral T.P. (6 mai)
WINZIP80.EXE	WinZip 8.0 (archiveur)

GUNSHIP!

ÇA RISQUE
DE CHAUFFER
DANS LES AIRS !

Resserrez votre harnais. Vols mouvementés et combats rapprochés vous attendent en **Europe de l'Est.**

- Pilotez 4 des hélicoptères de combat contemporains les plus puissants : le légendaire **AH-64D Apache,** le **WAH-64D,** l'**UHT-2 Tigre** et le **Mi-28N Havoc**
- Mode **Arcade, Intermédiaire** ou **Simulation**
- Créez vos missions grâce à l'**Editeur de Combats**
- Terrains et paysages variés (forêts, collines, villes...) et météo évolutive
- **8 joueurs** en coopération ou affrontement par LAN ou Internet






MICROMANIA

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23F/MIN.
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

www.microprose.com
www.gunship.com

MICROPROSE





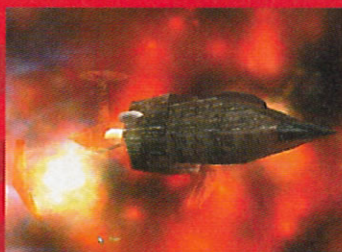
PATCH BÊTA 1.1
Planescape Torment

Juste une petite rétrospective pour vous rappeler que le premier gros patch pour Planescape Torment est sorti depuis longtemps avec, au menu, une flopée de corrections indispensables. Première amélioration retentissante : le jeu subit beaucoup moins de ralentissements, dus entre autres aux messages flottants ou aux ressources prises par le calcul de l'I.A. Le bug de swap entre le CD 2 et 3 a été réparé ; votre main droite sera du même coup moins sollicitée. De nombreux objets qui se voyaient bradés au vil prix d'une pièce de cuivre sont désormais vendus à leur vraie valeur. Dans le même style, les problèmes d'expérience ou d'argent infinis ont été tous deux éradiqués. Après avoir atteint le niveau 20, les guerriers ne verront plus leur nombre d'attaques par tour réduit à un. D'autres bugs concernant l'aventure en elle-même et le scénario ont été réglés. Sur le ftp://ftp.joystick.fr/patchs/planescapetormentv11.exe (3.29 Mo)



Imperium Galactica 2
PATCH 104

Le patch 1.4 pour Imperium Galactica fixe plein de problèmes çà et là, avec notamment un meilleur support pour le jeu aux résolutions plus hautes que 640x480. Du point de vue du jeu en réseau, il sera possible de sélectionner une échelle temporelle se déroulant un peu moins rapidement, histoire d'avoir bien le temps de réagir. Dans un proche futur, il sera aussi bientôt possible de simuler les batailles dans le jeu en réseau, de façon à ce que les autres joueurs non impliqués n'attendent plus comme des idiots que des combats ne leur concernant pas se terminent. La version française du patch est au ftp://ftp.joystick.fr/patchs/imperiumgalactica2v104.zip (2.97 Mo).



Bien curieusement, le mois de mai n'est traditionnellement pas le mois des patches, mais celui du printemps. Cela est sans doute dû à la présence du Salon de l'E3,

patches

où les développeurs sont plus avides de vendre leur nouvelle camelote que d'améliorer l'ancienne.

Tachyon PATCH 1.00.00.21R

Les premiers patches pour Tachyon viennent de tomber. Au menu, des modifications notables de la programmation Direct3D, qui améliore ainsi la compatibilité du jeu avec certaines cartes. Également, les joueurs peuvent désormais parler entre les parties, sur l'écran de statistiques. Le patch annule aussi les problèmes de crash survenant lorsqu'on emmenait un vaisseau précis dans certaines régions. Le protocole réseau, côté serveur, a lui été amélioré pour les jeux dont l'hôte est un joueur. Petits changements aussi dans l'arbre technologique de Nase Wars Bora, où les roquettes passent de tech 6 à 5, les smart shields à tech 4, et les lock on defenses de 4 à 3. Ouahou, c'est la fête les amis. Comme d'habitude chez nos zamis de Novalogic, le tout sera disponible via le moteur d'update ou sur http://www.novalogic.com/ (fichier http://www.novaworld.com/pub/updates/ttfrev1/ttfupd8e.exe) (3.6 Mo)





Messiah PATCH 0.1A

Le tout nouveau patch pour Messiah (admirez le numéro de version infinitésimal qui semble en annoncer bien d'autres) se bat contre quelques problèmes, notamment ceux concernant l'audio sur le CD numéro 2. Les possesseurs de GeForce, de Rage Pro ou de cartes à base de Rage Mobility seront gâtés, puisqu'une toute nouvelle fonction (added strip polygon) vient s'ajouter aux réglages du graphisme, aux côtés d'une option permettant d'activer ou non le mip mapping. Entre autres choses, on trouvera une amélioration du comportement de bots, voire des problèmes sur les musiques du CD ainsi que de quelques bins liés au gameplay. Dispo sur : ftp://ftp.joystick.fr/patchs/messiahv01a.exe (3.38 Mo)



Bob Arctor

Hibernatus

Fier lecteur de « Joystick Hebdo » puis de « Joystick » mensuel depuis le premier numéro, j'aimais énormément votre canard, avec Danbis, Danboss, Moulinex, Seb et tous les autres... C'était mon petit journal rigolo que je ne me lassais pas de lire... Haaaaaa le supplément « L'Éclectique Super Valable », toute une époque.
Et puis je suis parti en Grande-Bretagne faire mes études (d'informatique, peut-être grâce à vous....). En revenant en France récemment, je cours dans une maison de la presse et j'achète mon Joystick pour voir ce qu'il pense de mes prochains achats sur mon micro et... je le lis... « N°1 des jeux et des loisirs sur PC »... Mais et le Mac ? Et l'Amiga ? Et la PlayStation ? Et la Dreamcast et la Nintendo 64 ? et la Nuon ? et la Jaguar ? et la Game Boy Color ? Et la Neo Geo Pocket ? Et les autres formats ? Vous en faites quoi ? Joystick n'est plus un magazine GÉNÉRALISTE ? Mais où sont Danbiss et Danboss ? Et tous les autres journalistes ? Prune sur le iceberg : dans la page Courrier du dernier Joy, une personne demandait comment récupérer un fichier d'un traitement de texte sur Amiga 600 pour le mettre sur PC, et voilà que pomme de terre nous balance « ...pour convertir des données préhistoriques en données de notre époque... ». L'Amiga n'est pas préhistorique !

Fred B.

Oui, Fred, nous sommes, nous aussi, des nostalgiques des années 70. Ah... les Bee Gees, quel talent !

Allez comprendre les femmes !

Je suis totalement désespéré. Dans une semaine c'est l'anniversaire de ma copine, et son vœu le plus cher est d'avoir un jeu de sous-marin. Je sais, c'est bizarre mais allez comprendre les femmes... Je suis donc à la recherche d'un jeu récent de simulation de bataille navale avec des sous-marins. J'ai eu beau chercher un peu partout... personne ne connaît de jeu de ce style.

Yves P.

Je vais donc voir Bob Arctor, notre conseiller militaire :
- Bob, y a un type qui veut offrir un jeu de sous-marin à sa copine parce qu'elle adore ça. Tu lui conseilles quoi ?
- De l'épouser. On ne rencontre que trop rarement des filles aussi exceptionnelles. J'ai moi-même connu une grande amatrice de wargames sur table, mais elle n'avait ni bras ni jambes... une mine en Indo. Sacrée Christine ! C'était très impressionnant de la voir bouger tous ces petits pions avec la langue. Oui, qu'il épouse cette femme, voilà mon conseil.
- Non, je voulais savoir quel jeu lui conseiller.
- Oh... i688 Hunter Killer d'Electronic Arts ou Harpoon 4. Cette femme, elle a tous ses membres ?

Hiercez en français

Dans le précédent courrier des lecteurs, on vous demandait un client IRC en français, voilà une URL : http://www.zatiscript.com/ Il s'agit en fait d'un script pour mirc5.7+, mais absolument tout y est en français ; et l'exécutable, qui se trouve à cette même adresse ne fait qu'1 Mo.

KayHops

Il existe un client IRC en français et il ne doit pas être loin de vous, probablement dans un tiroir de votre bureau ; c'est CCHAT 2.5... fourni dans le CD de Windows 98.

Marin D.

Merci à tous les deux pour ces précisions qui viennent de faire comprendre à Moulinex à quel point vous vous débrouillez bien sans moi. Continuez comme ça et vous allez me faire virer pour de bon. Mais il me vient soudain une idée diabolique et tout à fait novatrice pour cette rubrique Courrier : et si nous faisions un peu comme avec les mots croisés dans les autres magazines ? J'y pose vos questions, je marque à la fin « Solutions dans le prochain numéro », et j'attends que vous m'envoyiez les réponses.

Le pervers du mois

Juste un petit mail pour dire que l'auteur de la news « Gunship », page 42 de Joystick n° 114 s'est trompé sur le poids de l'Apache :
« ... cet appareil d'une vingtaine de tonnes... », soit le poids maxi au décollage de notre Rafale national !
Le poids à vide de l'AH-64A est de 5 165 kg. Poids type au décollage : 6 552 kg. Poids pour une mission stratégique : 8 006 kg. Poids maxi au décollage : 9 525 kg.
J'espère que le coupable sera puni comme la coutume le veut : le fait de recevoir (et pas par la Poste) son poids en obus de 30 mm à l'uranium appauvri ferait de lui un exemple pour dissuader les autres amateurs de l'inexactitude.

Sylvain M.

- Pete Boule ?!! Tu pèses combien ?

De l'amour, toujours beaucoup d'amour dans vos mails signés « Ta chérie qui t'aime » ... À l'un d'eux était même joint un fichier exécutable... un fichier intitulé « I LOVE YOU ». Quelle gentille attention ! Finalement, un seul lecteur infecté par ce virus sur 425 mails reçus ce mois-ci, c'est quand même un bon score. I LOVE YOU vous aura bien moins touché que le sinistre CIH qui avait décimé nos rangs. Il aura au moins servi de leçon. N'oubliez pas qu'il y a tout ce qu'il faut dans le CD de ce magazine pour vous immuniser si ça n'est pas encore fait.
Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENTS
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15
- Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».
- Propositions de programmes, images, maps, etc, à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

COURRIER

Une fois de plus, un grand merci aux étranges habitants de l'IRC #joystick et tout particulièrement à Cauchy, FrenchZed, Kwizatz, Beeh_Ehm, Jaybush, Bladedisk, The_Damned, Ainu, Pierre69 et à TBF notre Rain Man du FTP Joy.

Gros tas de mails

J'aimerais beaucoup savoir avec quel type de connexion vous avez réussi à faire les reportages sur Everquest et Asheron's.

Ponceuse

Iansolo a testé ces deux jeux par liaison modem 28 000 bauds, 56 000 bauds ainsi que sur ADSL. C'est de loin Asheron's Call qui se comporte le mieux, même avec de très faibles taux de transfert. Reportez-vous au test de ces deux jeux dans ce numéro.

J'aimerais savoir comment optimiser au maximum les téléchargements.

Sèngdao

En utilisant l'indispensable Download Accelerator, qui accélère de 30 % vos téléchargements en ouvrant 7 sessions simultanément et en jonglant entre elles pour n'utiliser que la meilleure. Download Accelerator permet également de reprendre un téléchargement interrompu en cours, volontairement ou non. http://www.downloadaccelerator.com/

J'ai un modem 56K. Pourtant quand je me connecte, et que je double-clique sur l'icône en bas à droite, le menu me dit que je suis connecté à 46 667 bps. Pourquoi ? (J'ai bien réglé la vitesse de connexion max à 112 000.)

Léo

La vitesse maximum pouvant être atteinte sur une ligne téléphonique standard est de 28 000 bauds. Les taux de transfert supérieurs sont obtenus par compression uniquement. À ce stade, 56 000 bauds est une vitesse théorique maximum. Il n'est pas obligatoire que vous l'atteigniez à chaque connexion. Vous obtiendrez la meilleure connexion par RTC (ligne téléphonique normale, non Numéris) en utilisant un modem à la norme V90, à condition que votre provider la supporte.

Dans le magazine n° 112, vous avez conseillé à un utilisateur de Flight Simulator 2000, qui désirait accélérer le nombre d'images par seconde, de mettre le swap disk de Windows au double de sa RAM. Comment effectuer cette opération ?

Alain

Clic droit sur Poste de Travail / Propriétés / Performances / Mémoire Virtuelle. Dans la case Minimum, spécifiez le double de votre RAM.

Vous pourriez mettre un avis sur les jeux en previews, genre Glubolo 15, Sortie en juillet, Avis : 15 % ?

Mr Pixel

Oui, mais il faudrait alors trouver un autre nom à ces previews dans lesquelles on donnerait notre avis. On pourrait peut-être les appeler des tests, en fait.

Up & Down... run Johnny

J'ai lu votre article sur le Câble et les restrictions que la Lyonnaise impose à ses utilisateurs. Bien que je l'aie lu et relu plein de fois, je me demande toujours ce qu'est l'upload et pourquoi c'est limité... en fait, pourquoi le download, lui, est-il illimité ?

Ponceuse

Downloader des données (trafic descendant) signifie les télécharger, c'est-à-dire les copier d'Internet vers votre PC. Uploader (trafic ascendant) signifie envoyer des données, depuis votre PC vers Internet. Le Download est techniquement beaucoup moins lourd à gérer que l'Upload. Pourquoi ? Prenons la télévision comme analogie : il n'est pas compliqué d'envoyer la télévision dans tous les foyers d'un pays... mais quand chaque foyer veut à son tour émettre sa propre chaîne (donc uploader), tout se complique.
Mais attention ! le Download illimité est un argument publicitaire mensonger. En effet, quand vous Downloadez des données, vous en Uploadez obligatoirement simultanément environ 10 %, pour gérer la bonne progression de votre téléchargement. Cela signifie que, dans l'hypothèse théorique selon laquelle vous n'Uploaderiez rien, votre Download soi-disant illimité resterait en fait limité à environ 10 fois votre limite d'Upload. Petite précision ; les Downloads sur FTP émettent moins de données (donc Uploadent moins) que ceux sur HTML.
Mince, j'ai l'air fin dans mon costume de Michel Chevalet.







Vous imaginez un Festival de Cannes dont certains films reviendraient d'une année sur l'autre ? Je vois déjà le metteur en scène et le producteur en train d'expliquer que « Euh, on a eu des problèmes techniques et pis on ne savait pas trop se servir de l'une des caméras. En plus, le directeur de la photo, la script et la costumière se sont cassés avec 12 acteurs avant la fin du tournage... mais euh c'est pas grave, on pense que le montage sera terminé dans le courant du 3e trimestre 2002 ». C'est pourtant ce qui se passe chaque année dans le monde fascinant de « l'industrie de le jeu vidéo ». D'un salon E3 à l'autre, on retrouve les mêmes produits. Parfois, ça vaut le coup d'attendre, mais dans certains cas, « l'industrie de le jeu vidéo » nous pond une grosse bouse, comme le surréaliste Daïkatana, « détesté » dans ce numéro. Je mettrais ça en parallèle avec ce que Doug Church (Ultima Underworld) nous a raconté. Thieves the Dark Project a coûté exactement dix fois plus de fric que Ultima Underworld. Et il s'en est vendu autant. L'histoire se répète d'année en année : des inconnus font un jeu, sans trop de moyens mais librement, et le jeu est un carton. Alors une grosse boîte les rachète pour qu'ils renouvellent leur exploit. La grosse boîte met le paquet côté fric mais bride complètement la créativité de la petite équipe de base. Du coup, le résultat est catastrophique. Naturellement, ce n'est pas toujours la faute de la « grosse boîte ». Il arrive également que les créateurs du jeu chopent la grosse tête, mais le principe est le même : le système pervertit la créativité.Cette année, 99,9 % des jeux présentés au salon E3 sont des projets ultra-lourdingues, aux budgets colossaux. Sauf World Sports Cars, qui nous a pourtant autant impressionnés que les dinosaures. L'équipe de World Sport Car est composée de deux personnes...

dito

Cyrille Baron

Telex

À l'heure où vous lirez ces lignes, le nombre de Game Boy vendues à travers le monde depuis la sortie du premier modèle devrait dépasser les 100 millions. Au fait, on dit « la » Game Boy, et pas « le » Game Boy.

Telex

Un nouveau site de recherche d'emploi... ça mérite toujours d'être tenté : www.erecrut.com/ est spécialisé dans les métiers du multimédia et de la communication. Voyons voir... Journaliste dans le jeu vidéo à 900 000 F par an... mmm... non, il n'y a rien de proposé... ah si !... ah non. Bon ok ok, je reste à Joy.

Xeureumeuleu

Xerox annonce la création d'une filiale nommée ContentGuard Inc. chargée de développer et de promouvoir l'utilisation d'un langage dérivé du HTML, le XrML, qui devrait améliorer le respect des droits de la propriété intellectuelle sur le Net. Ce langage permettra par exemple à un auteur de pages Web de ne pas autoriser les visiteurs à sauvegarder sur leur disque dur certaines parties du sites, afin d'éviter le pillage de son contenu par d'autres webmasters peu scrupuleux. D'autres technologies de ce genre sont à l'étude, mais celle de Xerox est en bonne voie pour devenir un standard : Microsoft, qui détient une partie significative du capital de ContentGuard, devrait l'intégrer dans les prochaines versions de ses applications.

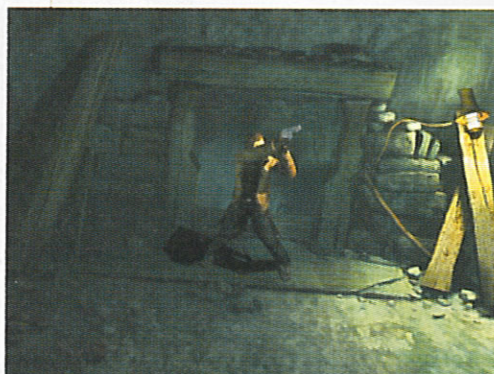
À vendre, Windows 2000, peu servi

Les employés de Microsoft ont l'esprit pratique et peu de scrupules. Une vingtaine d'entre eux ont en effet proposé à la vente, sur les sites d'enchères online, la version de Windows 2000 - encore sous emballage - que Billou leur a gentiment offerte afin de les remercier d'avoir participé à ce projet. Quand on leur demande pourquoi ils font ça, certains bredouillent qu'ils ne s'en serviront pas, que la boîte va encombrer leur placard et que, vous comprenez, en plus, c'est dangereux car les enfants peuvent se blesser en jouant avec le CD, parce que c'est coupant ces choses-là, hein. D'autres, plus honnêtes, avouent qu'ils font ça pour arrondir leurs fins de mois avec les quelques milliers de francs que leur rapporte cette revente. Hmm, d'ailleurs, ça vous intéresse le dernier numéro de Joystick à 10 balles ?



Ça fait drôle de parler du nouveau Alone. C'est un peu comme si on parlait du nouveau Crafton & Xunk, ou du nouveau Dungeon Master. Là on tape directement dans l'inconscient collectif, dans l'émotif du joueur, dans ses tripes... Enfin, tu vois ce que je veux dire coco. Nan, parce qu'ils me font marrer les jeunes, là, ceux qui croient tout connaître depuis qu'ils ont joué à Quake 3 sur le PC de leur père. Nom d'D'jiu. En fait, ce qu'il leur faudrait à ces morveux, c'est une bonne série de jeux d'aventure bien textuels, avec du bon interpréteur syntaxique. Une éducation à l'ancienne quoi... histoire qu'ils apprécient la valeur de ce qu'on leur propose



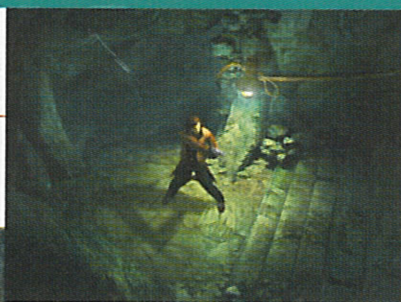


Un graphisme comme on aimerait en voir plus souvent.



>Genre : Aventure/Action
>Développeur : Darkworks
>Éditeur : Infogrames
>Sortie prévue : Automne 2000

Alone In The Dark
The New Nightmare



Les effets de lumière sauront servir parfaitement le gameplay.

aujourd'hui. Moi, de mon temps, je jouais des heures durant avec un bout de bois. À Noël, je recevais une orange, et ça me faisait toute l'année. Qu'avons-nous aujourd'hui ? Un jeu d'aventure au graphisme qui s'annonce excellent, une ambiance glauque et un script enrichi aux liposomes de stremon. Le tout enrobé d'effets de lumière à la Nocturne (avec le trip de la torche, pour vous situer), qui auront pour effet de participer lourdement au gameplay. C'est un peu strange, en y repensant, de parler « d'effets de lumière à la Nocturne ».

Vous reprendrez à cette occasion les commandes d'Edward Carnby, « détective de l'étrange », embarqué dans une sombre histoire de vengeance et de manoir presque désert. Oui, vous avez compris, le syndrome Lovecraft sera toujours de la partie. Comme le veut la tradition de la série des Alone, les personnages 3D évolueront dans des environnements en 2D. Les combats contre les viles créatures se feront à l'aide d'armes évolutives, mais on ne connaît pour l'instant ni leur qualité ni leur quantité. Chaque bestiole sera dotée d'un mode d'attaque propre, ce qui devrait vous obliger à varier vos tactiques d'approche. Vous serez donc gentil d'éviter le « Bonsoir mademoiselle, elles sont à vous, ces jolies tentacules ? », sous peine d'éventration immédiate. Enfin, sachez que l'intrigue vous fera rencontrer une vingtaine de gus, mais là encore, on ne connaît pas leurs noms. Des rumeurs font néanmoins état de la présence exceptionnelle de Garcimore et Corbier dans le rôle du « Poulpe de l'angoissante et indicible terreur » (© HP Lovecraft). Bon, je vous laisse, on en reparle dès qu'on a du nouveau.

Fishbone

Des millions de Play 2

Le 26 octobre 2000 : c'est la date que Sony vient d'annoncer pour la commercialisation de la PlayStation 2 aux États-Unis. Comme prévu, la console lira DVD et CD audio. Pour son premier lâcher de consoles au-dessus du territoire américain, Sony table sur la vente d'un million d'unités (vendues à 299 $ pièce), puis sur 2 millions de plus d'ici avril 2001. Ça se trouve, ils se trompent complètement et n'en vendront presque pas, genre une trentaine. Ah ça, ils seraient drôlement embêtés si ça leur arrivait.

le Nouveau ! Nouveau ! Nouveau ! Kiboufraki

Microsoft, kiboufra (peut-être) Squaresoft. Selon nos confrères de CTW, Microsoft, qui compte éditer lui-même 30 % des jeux de sa future console la X-Box, regarde avec un grand appétit le développeur japonais de la saga Final Fantasy. On parle d'une addition d'un milliard de dollars. Info à prendre avec des pincettes. Enfin, des baguettes.

Les disquettes du pharaon

L'Archaeology Data Service de l'Université de York vient de se livrer à de bien étranges fouilles : d'importantes données archéologiques archivées au musée de Newham étaient sur le point d'être perdues à jamais, en raison de l'archaïsme des formats et des supports informatiques utilisés. Elles ont été récupérées dans leur intégralité au cours d'un très lourd processus de conversion, soulevant ainsi l'épineux problème de la conservation des données informatique à travers les âges. On estime par exemple qu'un CD-Rom a une durée de vie de 50 ans (avant que l'oxydation ne commence à apparaître). Le principal danger réside cependant dans l'évolution constante et rapide des logiciels. La solution d'un Musée de l'informatique est sérieusement envisagée. J'y verrais bien une fresque au plafond, représentant Bruno Bonnel et David Perry se touchant mutuellement du bout de l'index.

T'as combien de ping sous Word ?

Le mage Bill Gates l'avait annoncé dans son livre : dans quelques années, on n'aura plus à installer les applications sur nos disques durs, il suffira juste de les utiliser via Internet. Le site Web Personable.com est en la précoce illustration. Pour un abonnement d'environ 10 dollars par mois (un peu plus de 70 balles), les internautes américains peuvent en effet utiliser, via un browser compatible Java ou ActiveX, un environnement Windows 2000 sur lequel tourne Word et Excel. Et ce sur toute les plates-formes (PC, Mac, et bientôt Linux et Unix). Malheureusement, les connexions au Net étant ce qu'elles sont, ça ressemble bien à du Windows 2000, mais installé sur un 286 avec 2 Mo de RAM : d'après les utilisateurs, c'est lent à périr.



Claque ton fric 2.5

L'excellent site Rage Underground (http://www.rageunderground.com/) que je consulte de temps en temps, histoire de voir si je ne peux pas booster ma Fury à la vitesse de la lumière (la réponse est non), vient de faire paraître un article assez flippant. Rick Osborne, du service consommateur d'ATI, a envoyé un mail disant en substance que la Fury Maxx n'aurait jamais de drivers ni de supports pour Windows 2000. Il paraît qu'ATI a rencontré des problèmes non prévus. Enfin, bon, depuis quand chez ATI (cf. Rage 128), se préoccupe-t-on de fournir de bons drivers ou des drivers tout court au client ?



BELZEBUTH,
ce gros hacker



Dans notre grande série « Mon curé carbure au chichon », c'est ce mois-ci le révérend Jim Peasboro de Georgie qui annonce qu'environ 10 % des PC seraient possédés par Belzébuth. Il explique qu'il a vu beaucoup de membres de sa congrégation sombrer dans les péchés les plus vils, après avoir acheté un ordinateur. Comme il est américain et que ces gens-là ont l'esprit pragmatique, il en profite pour publier un livre donnant quelques conseils afin d'éviter que sa machine soit satanisée : des back-up fréquents de ses données, un nettoyage régulier de son disque dur et surtout pas de téléchargements massifs de photos de muqueuses glabres depuis alt.binaries.shaved.

Territoires nettement moins occupés



À propos des événements qui ont secoué le Moyen-Orient ces dernières années, il faut un peu parler des méthodes anti-terroristes appliquées par le gouvernement israélien. Il est bien entendu hors de question de cautionner, de quelque manière que ce soit, le terrorisme sous toutes ses formes, qu'il soit du fait du Hesbola ou d'une quelconque armée d'occupation. Mais quand un terroriste supposé se fait alpaguer ou abattre par l'armée israélienne, sa maison est détruite, ainsi que celle de sa famille directe. Selon Amnesty International, au moins 2 650 maisons de Cisjordanie auraient été détruites, foutant à la rue 17 600 Palestiniens, dont 7 300 enfants. Sur le site www.occupied.org, on trouve des photos et des témoignages retraçant ces hauts faits de l'intolérance, et de l'incompréhension la plus totale de ce qu'il est commun d'appeler « la diplomatie ». Inutile d'y trouver le moindre militantisme ; il s'agit plus d'un constat, mais d'un constat sans appel.

Peuh, facile

Un jeune étudiant chilien de 23 ans va vivre pendant huit mois enfermé dans une maison, avec comme seules relations avec le monde extérieur celles que lui permettront Internet. Il devra être capable de se nourrir, se meubler, s'habiller, ou encore étudier exclusivement grâce au commerce électronique. Seule entorse à la règle : il aura quand même le droit de recevoir de « vrais » gens chez lui de temps en temps, histoire de ne pas finir pendu à un tuyau de radiateur. Cette expérience, financée par une société privée, a pour but d'étudier le développement de l'E-commerce au Chili. Je suis étonné, ça fait deux ans que je vis exactement de la même manière, et pourtant, personne ne me finance.

Robotori te salutant



Mindrover est une version très simplifiée de Robot War : vous équipez un robot d'armes, de senseurs, d'une propulsion, etc., vous programmez tout ça avec des opérateurs logiques (AND, OR, XOR, etc.), et vous l'envoyez comme un grand se battre avec ses homologues dans une arène online, sans intervention humaine pendant les combats, évidemment. Une démo jouable (11 Mo) est téléchargeable à l'adresse suivante : www.mindrover.com

Si vous êtes aveugles, LISEZ DONC CECI

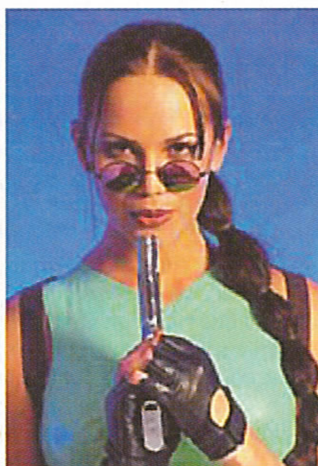
La société néo-zélandaise Pulse Data International vient de présenter un portable équipé d'un clavier en braille et dont l'écran permet d'afficher 32 caractères, toujours en braille. Une synthèse vocale permet aussi de se faire lire oralement les textes. Le « Braille Note » tourne sous Windows CE, et il est entre autres possible d'envoyer et de recevoir des mails. On ne sait pas si Quake tournera dessus mais ça paraît peu probable.
www.braillenote.com/



Comic Scripts

Même si on l'a tous bien aimé (Fishbone excepté), le secret de la réussite interplanétaire de The Sims est tout de même incroyable. Des journalistes américains se sont eux aussi penchés sur la question, jusqu'à ce qu'Electronic Arts et Maxis révèlent ce mois-ci que la grande réussite du jeu est à moitié due aux scénarios. Pour s'assurer que la sauce prenait bien, les deux compagnies se sont offert les services de Danny Bilson et de Paul de Meo, deux scénaristes hollywoodiens connus pour avoir entre autres créé « The Sentinel ». Ah bon.





Lara nouvelle neuve

Pour ceux qui en ont marre de fantasmer sur de la 3D forme pleine, temps réel de surcroît, Eidos vient d'annoncer qu'il allait enfin donner un peu plus de consistance à sa Lara Croft. Eidos et Core Design nous ont sorti une pin-up comme s'ils sortaient une super bonne bouteille de derrière les fagots. La nouvelle jeune personne choisie pour incarner l'héroïne se nomme Lucy Clarkson. Dire que le roulement l'habille tient du doux euphémisme, et son refus systématique de la politique de la minceur, pourtant prééminente dans sa profession de mannequin, lui a donné une paire de poumons tout à fait raccord.

Worldcraft 3, Quark 6

Que les créateurs de maps se réjouissent : c'est la saison des nouvelles versions d'éditeurs de cartes. Valve annonce tout d'abord une 3e version du vénérable Worldcraft, pour créer des niveaux HL, TFC, CS et de tous les autres mods Half-Life. Parmi les nouveautés : un previewer qui supporte OpenGL et une meilleure gestion des textures. À l'heure où vous lirez ces lignes, elles devraient être dispos sur le Net, un peu partout. Autre éditeur à faire peau neuve : l'excellent Quark, qui arrive en version 6.0. Capable de générer des maps pour à peu près tous les Quake-like du marché, cette nouvelle version ajoute le support pour les formes en courbes de Bezier de Quake 3. Le site Web : http://www.planetquake.com/quark



Choisis ta peine maximum

C'est cool, les États-Unis, c'est vraiment et plus que jamais le pays de toutes les libertés. Tiens, justement, en voici une belle : après avoir établi (avant l'appel bien sûr) que Microsoft était coupable d'avoir violé sauvagement une pelletée de lois anti-trust sur le commerce, le juge leur a conseillé discrètement de proposer leurs propres sentences, puisque cela allait de toute façon leur tomber dessus. Voici quelques-unes des propositions d'auto-flagellation auxquelles on a pensé à Redmond et qui seront applicables pendant quatre ans. Elles sont assez fabuleuses, il faut le dire : « Microsoft consentirait à ne plus annuler ou refuser une licence Windows à un assembleur parce que celui-ci vend ou fait la promotion de produits non Microsoft » et « Microsoft autoriserait les fabricants de PC à placer autant d'icones de produits non Microsoft qu'ils le souhaitent sur le bureau de Windows ». Je ne sais pas ce qui est le plus flippant : qu'ils aient vraiment fait ça ou qu'ils le reconnaissent.

Les pertes de Bill

Suite aux déconvenues de la Bourse américaine sur les valeurs de la nouvelle économie, Bill Gates aurait perdu 12 milliards de dollars. Comme ça. Quelque chose me dit qu'il n'est pas pressé de vendre…



Fais ton Battlezone toi-même



Pandemic Studios, les génies qui ont développé la série des Battlezone se la jouent Carmack en proposant au grand public, c'est-à-dire à vous et à nous, les codes sources des DLL de deatchmatch de Battlezone II. Alors à quoi cela pourra bien nous servir ? Aucune foutue idée. Peut-être à remettre de méchants communistes dans le jeu et encore… mais peut-être n'aurais-je pas dû m'arrêter dans ma vie de programmeur au GFA basic et à Director. Donc, vous avez globalement compris : neuneus comme moi, s'abstenir. Tout cela sur le site de http://www.pandemicstudios.com/ dans les downloads.



Ce très ubuesque département d'État

Le gouvernement fédéral des États-Unis vient encore de s'illustrer dans sa désespérée conquête de l'infini. Tout mineur de moins de 13 ans souhaitant se connecter sur le Net devra remplir des questionnaires typiques, de manière à donner un maximum de renseignements d'ordre financier, notamment au bureau fédéral. Mais ça, ils pourront le faire uniquement si les parents ont donné leur autorisation auparavant, et en disant ce qu'ils comptent faire des informations collectées. Face à une telle infrastructure, de nombreux sites commerciaux viennent tout simplement d'interdire leur accès aux mineurs. Un site sur lequel viendrait un gamin qui entrerait, par exemple, son nom et son adresse dans un champ, devrait payer à peu près soixante-dix mille francs d'amende. On peut déjà imaginer le délire, avec des attaques de mioches, payés en secret par la concurrence, harcelant un site ou des brigades anti-enfants épluchant les milliers de réponses d'un questionnaire ou encore des parents vendant les noms de leurs enfants qui seront du même coup inscrits à des mailing list pour toute leur vie. Heureusement, toutes les libertés ne sont pas bafouées dans ce beau pays puisqu' un mineur peut posséder une arme si celle-ci lui a été offerte par un adulte.

Les bronzés font du fric

Ce qu'il y a de grand avec Infogrames, c'est qu'ils ne sont jamais à court d'idées. Là, par exemple, le coup de génie du mois, c'est d'arriver à placer quelques jeux dans des salles permanentes installées dans les clubs méditerranéens. Oui, on ne rêve pas, on va pouvoir se refaire « Les Bronzés » avec non seulement le « gars qui fait le sketch de la valise » ou celui qui « se fait piquer par une raie et qui meurt après » mais aussi et surtout celui du type qui « reste collé à jouer aux jeux vidéo et qui trouve aucune nana ». La grande nouvelle, c'est que pour les « Club Med sports d'hiver », Infogrames fournira l'excellentissime Supreme Snowboarding qui a fait les délices de la rédaction. Les jeux seront en vente sur place.

L'argent du hobby



Sierra Studios commence à avoir l'esprit Third Party. En effet, ils viennent d'annoncer que les groupes ou les développeurs qui créeraient des mods intéressants pour leur jeu Half-Life se verraient offrir des donations par l'éditeur. Cela suit de près l'annonce de la quasi-officialisation de Counter-Strike ainsi que son intégration au sein du jeu. Valve s'intéressera de près, dans les prochains mois, à tous les mods en train d'être montés. Une autre raison de se mettre à Worldcraft fissa. L'objectif global de l'opération est de sortir une espèce de pack composé des mods les plus extraordinaires. Tout cela devrait être montré lors de la prochaine « Half-Life mod Expo 2000 », qui devrait se tenir prochainement.



Simon the sorcerer 3D

« Simon the sorcerer 3D » est le 3e volet d'une aventure qui a commencé en 1993, et qui a continué en 1995. Manifestement, ce jeu qui s'est vendu à plus de 600 000 exemplaires, a dû plaire à un jeune public, auquel il était surtout destiné. Les petits ont donc grandi, certains d'entre eux ont maintenant des petits, et il faut bien leur remettre un couvert valable derrière les bécanes d'aujourd'hui. Le troisième volet est en 3D, donc.
On retrouvera le jeune Simon, sorcier de 14 ans, promenant ses baskets dans un univers fantastique, peuplé de calembours et d'énigmes… ce qui n'a pas beaucoup de rapport, je vous l'accorde. Ce jeu d'aventure se veut riche en rencontres (80 personnages différents sont prévus), et cherche à toucher un public le plus large possible. On nous promet des décors grandioses, une gestion de la lumière dynamique, et une foule d'autres artifices permettant au joueur de plonger littéralement dans le jeu. Manifestement, c'est vraiment fait pour les plus jeunes. À voir.

Les PC, ces modèles de communisme

Il y a de plus en plus de PC dans le monde. Au premier trimestre, les ventes ont augmenté de 15 % en Asie et en Amérique Latine, mais elles ont stagné aux États-Unis et en Europe. D'après les spécialistes, 29, 9 millions de ces machines auraient été vendues dans cette même période, ce qui représente près de 4 millions d'unités vendues en plus par rapport à l'année dernière. C'est Hewlett-Packard qui a connu la plus forte progression de ventes, déboulonnant au passage IBM de la 3e place au rang des constructeurs mondiaux, les deux 1ers étant, dans l'ordre, Compaq et Dell.

Pas fait exprès

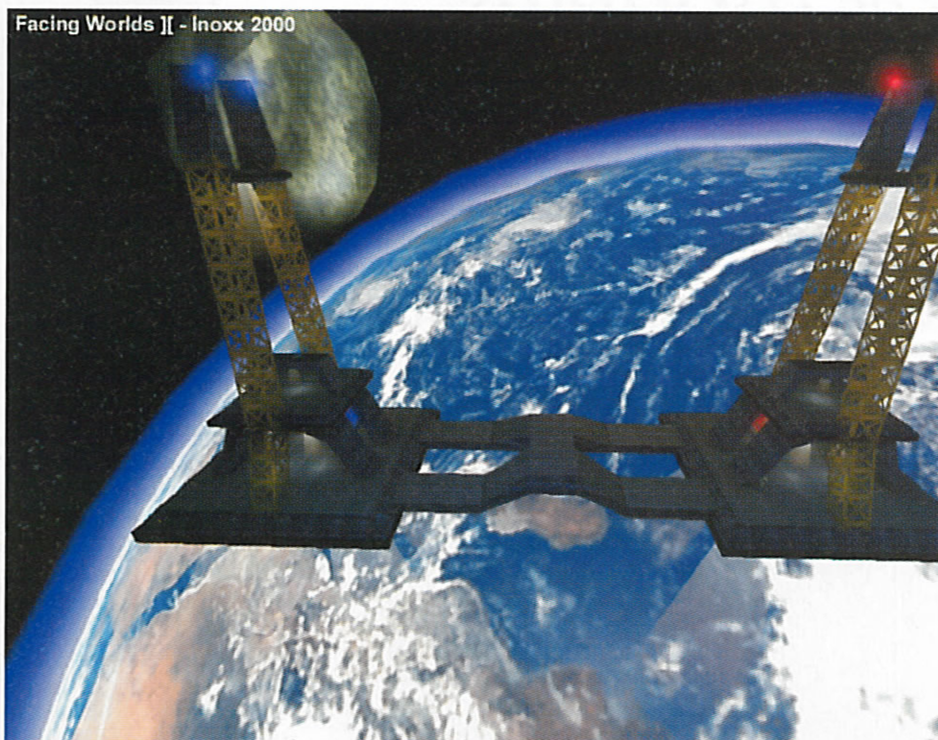
« Faute avouée, à moitié pardonnée. » Ce mensonge parental qui a coûté à plus d'un enfant crédule une sale raclée au final, a pourtant été appliqué à la lettre par ID Software. La compagnie venait, en effet, de découvrir un trou de sécurité assez béant permettant, entre autres, à un serveur de lire et d'écrire tout ce qu'ils veulent sur le disque dur d'un connecté. Oups. En plus de cela, ils craignent que les administrateurs réseau des boites ferment leur porte à Quake 3 Arena, de peur que quelqu'un d'extérieur puisse foutre le bordel. La seule solution - d'ailleurs la meilleure - consiste à adopter la version 1.17, incompatible avec les versions les plus anciennes.



Laser sonore

Un jeune chercheur du Massachusetts Institute of Technology vient de mettre au point une invention digne de la science-fiction la plus fantasque : un laser sonore. L'Audio Converter peut projeter un son de 80 à 90 décibels jusqu'à 200 mètres. Dans une pièce silencieuse, on n'entend le son que lorsque l'on traverse le faisceau du laser sonore. Sinon, on n'entend absolument rien. L'industrie du spectacle s'est évidemment montrée intéressée au plus haut point (imaginez les applications rien qu'en Home Theatre, avec des sonorisations monstrueuses qui ne dérangeraient pas les voisins ou, mieux encore, qui dérangeraient un voisin précis). D'autres intéressés se sont également manifestés : l'armée américaine, les grandes surfaces et quelques ventriloques.

L'add-on INDISPENSABLE du mois







Unreal Tournament possède clairement quelques-unes des meilleures cartes réseau du genre. Elles sont d'autant plus belles qu'elles ne jouent pas sur le tableau très kitch du « gothic-star wars » comme un autre jeu du genre (suivez mon regard) mais sont souvent orientées high-tech et S-F bien comme il faut. Au sommet de cet art, un designer du nom de Cedric Fiorentino qui bosse chez Epic et qui a conçu quelques-uns des plus beaux morceaux de bravoure du jeu de base. Le monsieur en question avait fait d'autres cartes mais qui, faute de temps, n'avaient pas pu être intégrées dans le jeu lors de sa sortie. Aussi, il se rattrape maintenant et nous offre un joli pack comprenant six nouvelles maps divisées en niveaux de deathmatch (3) et de capture the flag (3 aussi). On y trouve, entre autres, Facing Worlds 2, la suite du niveau extraordinaire se trouvant sur une météorite en orbite autour de la Terre et qui opère un mouvement de roulis constant. Cette carte m'a donné ma première envie de vomir devant un jeu depuis miss Pac-Man. Ce pack est disponible sur le site du : http://www.planetunreal.com/inoxx/



Lady Di n'en finit pas de mourir

La fondation créée par la famille de la Princesse de Galles, Diana, pour préserver sa mémoire et gérer son patrimoine, n'a pas fini de faire parler d'elle. Elle a décidé de poursuivre en justice une bonne centaine de sites Web pour en obtenir la fermeture. Ils sont accusés d'exploiter sans autorisation l'image de la princesse dans un but mercantile, ou encore de la dénigrer au dernier degré. Dans la foulée, la fondation exigerait de récupérer une dizaine de noms de domaines.



Peine de FREEWARE

D'après le « Wall Street Journal », une des solutions envisagées par l'État américain pour mettre fin au monopole de Microsoft serait de l'obliger à faire entrer Internet Explorer dans le domaine public.
Le code source serait ainsi révélé aux programmeurs et aux fabricants de matériel, qui deviendraient alors libres de l'utiliser à leur gré.

Complainte de virus

Suite à l'apparition du virus « I Love You » en Europe, la partie allemande de « Spray » vient de produire une chanson à la gloire dudit virus. Dans le refrain, on trouve le passage suivant :

« Virus tueur je t'aime,
Mon amour est réel et profond,
Tu es mon maître ordinateur,
Car tu apportes le désastre. »



Deux, c'est toujours mieux

Ionstorm travaillerait depuis quelques mois sur un deuxième volet de Daïkatana. Enfin, pour le moment, ils en seraient au moteur graphique. En prenant ça avec un peu de recul, on pourrait penser que le premier épisode n'a fait figure que de brouillon, et avec un peu d'espoir, le deuxième sera deux fois mieux… (fastoche). Dans le même temps, Ionstorm aurait annoncé l'adaptation du jeu de Romero sur Game Boy Color. Le jeu va donc pouvoir s'exprimer à son plein potentiel…

L'alliance du RAP et du ROCK

Napster, le célèbre logiciel qui facilite l'échange de MP3 légaux (en théorie) se mange deux nouveaux procès ce mois-ci. Après la RIAA, une association américaine d'industriels du disque, c'est le groupe Metallica (connu pour son tube planétaire « Barbie Girl », enfin un truc du genre) et Dr. Dre (le célèbre rappeur qui a chanté « Baby One More Time ») qui poursuivent Napster en justice, pour volement d'œuvres musiqueuses et piratation de propriétage intellectuel, enfin un truc de ce genre. Les avocats de Metallica ont livré à Naspter un document de 60 000 pages, contenant les pseudonymes de plus de 300 000 utilisateurs profitant du logiciel pour distribuer des copies illégales, au format MP3, des oeuvres du groupe. Quant à Dr Dre, plus émotif, il aurait déclaré avant de s'effondrer en larmes : « Je n'aime pas que les gens volent ma musique. » Les rebelles officiels n'aiment pas qu'on touche à leurs thunes.



MP3 à la barre

Le site MP3.com continue comme si de rien n'était, et ce malgré les conclusions annoncées par les tribunaux saisis par les compagnies de production et d'édition de musique. Robin Richards, le PDG de MP3.com, a décidé de faire appel de toute décision pénale de la cour fédérale. En attendant, le mot d'ordre, c'est « Business, as usual ». Dans ce procès, un rapport intéressant a été diffusé. Celui-ci démontrait que l'équivalent de 45 000 albums auraient étés piratés. En attendant, la compagnie refuse de cesser ses services auprès de ses quelque 400 000 habitués.



Ouverture de la chasse au slip



Les créateurs de Deer Avenger (la parodie délirante du jeu de chasse pour beaufs américains Deer Hunter) et l'éditeur SSI s'apprêtent à sortir aux États-Unis un jeu qui provoque la fureur de toutes les associations féministes du pays. Panty Raider proposera en effet un scénario complètement débile : le joueur devra se débrouiller pour prendre en photo des top model en sous-vêtements, afin de calmer des extra-terrestres qui menacent de détruire la planète. Même un Monsieur Pomme de Terre complètement bourré à l'alcool de patate ne nous aurait pas trouvé un scénario de jeu aussi idiot. Face aux grands cris des censeurs en tout genre, dont certains n'hésitent pas à rappeler les récentes tueries dans les écoles américaines pour empêcher la sortie de ce jeu (eh oui...), SSI se contente de dire que Panty Raider n'est pas destiné aux enfants ou aux adolescents, et que les adultes devraient être capables de comprendre le second degré de l'histoire. Oui, effectivement, on l'espère.

Le TROISIÈME s'il vous plaît



Les gens d'Otis le savent bien : prendre l'ascenseur avec un inconnu est une torture. Vous savez, quand on est obligé de se donner une contenance : on se regarde les pieds, on prend un air vachement préoccupé ou on fait semblant d'être passionné par le petit panneau qui indique les étages. Bientôt, tout cela ne sera plus nécessaire. Otis va, en effet, nous donner de quoi nous occuper pendant ces trajets verticaux : un écran connecté à Internet donnera des informations et diffusera des publicités dans les ascenseurs du fabricant. Il devrait y en avoir 300 en France d'ici 2001. Ouf !

L'art est un mot de cinq lettres



Ensemble Studios tient à toucher de près la perfection divine puisqu'il vient de se payer la collaboration de deux gros artistes. Le premier est Brad Pollard, un designer qui a participé à une quarantaine de jeux pour Disney, Broberbund Software (ouah, il doit avoir au moins 90 ans !) ou Hanna Barbera. L'autre artiste, du nom de David Cherry, est un illustrateur spécialisé en heroic-fantasy ou même en science-fiction (il a d'ailleurs été le lauréat du prix Hugo). Alors que Pollard devrait devenir l'un des directeurs artistiques, Cherry, lui, s'occuperait des illustrations des boîtes de jeux. Tiens, d'ailleurs, j'aimerais en profiter pour décerner un grand prix des boîtes laides se situant juste autour de moi. 1er : Hazard, pour manque d'originalité absolu, 2e : Soleil de Tiberium (missions hydre), probablement dessinée par la créature du même nom, 3e : The Settlers 3 la Quête des Amazones, pour l'ensemble de sa carrière.

On s'ennuie au Sénat

Source : AFP. La mère de l'une des victimes du jeune tueur des écoles a obtenu une audition devant le Congrès américain. Elle y a fait la déclaration "standard" : « Les jeux vidéo ont appris à ce meurtrier comment faire feu avec un fusil, avec une grande précision. En tant qu'infirmière, c'est mon travail de reconnaître les signes précurseurs d'une maladie mentale. » Etc. Elle a, entre autres, demandé l'interdiction de vente de jeux vidéo violents aux mineurs, et le financement d'une campagne d'affichage de prévention, qui devrait avoir pour thème « Les jeux vidéo sont violents, il faut tous les buter ». Les autres parents présents ont ajouté que les sites Web de cul avaient aidé le tueur. L'avaient aidé à quoi au juste ? À mieux tirer ? Heureusement, d'autres mères de famille manifestent en ce moment pour que la possession d'armes soit réglementée.

Hogs of War



Il y a toujours des gens qui se sont un peu précipités dans les relations de cause à effet. Tenez, ne dit-on pas que la guerre n'est qu'une vaste boucherie ? Partant de ce principe, les gars de Gremlins Interactive nous lancent un « Hogs of War » sur nos PC pour cet été. Traduisez par « Lard de la guerre »… Oui, impossible de savoir si c'est de l'art ou du cochon… Pardon, c'était tellement facile que je n'ai pas fait exprès… En attendant, on reviendra sur les terrains de jeu préférés des guerres mondiales que sont les pays d'Europe, pour se refoutre copieusement sur la gueule, entre cochons. Ben oui… Ce sont des cochons qui se foutront dessus.

Loue du vent 2.0

Le Canada, terre de tous les rêves. Cette fois, cela ne concerne pas la vente de lait d'Orignals à vil prix mais tout simplement la location de jeux vidéo.
En effet, on devrait trouver, dans les chaines Roger Vidéo (oui , vous savez, Roger, le gars qui euh…. enfin vous savez) une grosse sélection de jeux PC fonctionnant avec la technologie netActive, qui permet d'activer le fonctionnement des titres via Internet et d'éventuellement prolonger un abonnement à l'aide d'une simple carte de crédit et des sous qui vont avec. Attendez, là, je mate dans ma ludothèque et je ne vois aucun jeu estampillé netActive. Finalement, ce n'est pas si bien que ça.

Missile Inside

Regardez bien cette niouze. Après le G4, c'est au tour de la PlayStation 2 d'être victime de ses performances technologiques. Elle vient en effet d'être classée dans la catégorie des produits « liés à l'armement conventionnel » par les autorités japonaises. D'après elles, certains éléments pourraient être détournés de leur usage pour guider des missiles. Voici ce qu'on a pu lire dans pas mal de magazines « sérieux » ces derniers temps. C'est naturellement du grand n'importe quoi puisque la console sera en vente partout. Comme quoi la désinformation ou le marketing, c'est un peu la même chose.

Rechute de bleemorragie

Émanant de sources diverses, les rumeurs se coupent et se recoupent : l'équipe de Bleem, qui a déjà rendu Sony à moitié folle en commercialisant en toute impunité un émulateur PlayStation pour PC et Macintosh, préparerait une version… Dreamcast de son soft ! Entendez bien qu'il ne s'agira pas d'un émulateur Dreamcast mais, plus incroyable encore, d'un émulateur pour faire tourner les jeux PlayStation sur son concurrent direct, la console Dreamcast ! GameWeek.com n'est pas avare de détails sur le fonctionnement du soft, détails qui sonnent drôlement vrai : l'émulateur se présenterait sous la forme de CD de démarrage, qui devraient être vendus par thème (sport, jeux de rôle, aventure, action, etc.) à environ 150 F pièce. On insérerait le CD et on choisirait le jeu PlayStation auquel on veut s'adonner. Une séquence de boot initialiserait la console… il n'y aurait plus qu'à introduire le disque du jeu. Quel était le principal reproche à faire à la Dreamcast ? Que sa ludothèque soit trop étriquée ? 1 000 jeux de plus, ça suffira ?

bleem!



Il faudra s'occuper des couples d'égarés, ou de mécontents... Difficile à savoir suivant les têtes.



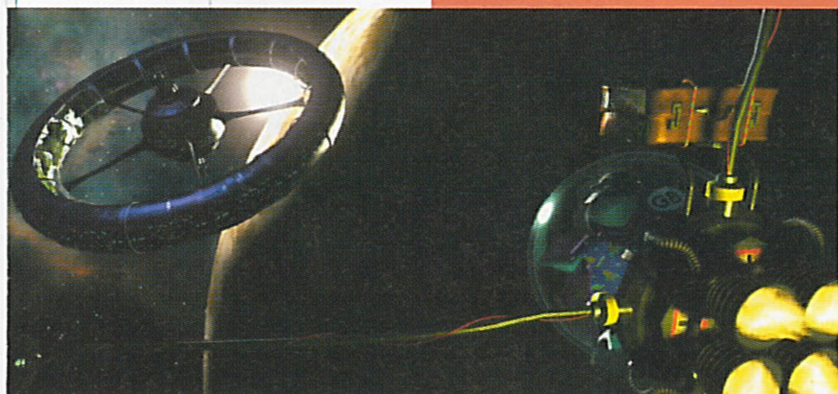
>Genre : Gestion de stations spatiales et de touristes extra-terrestres
>Développeur : Mucky Foot
>Editeur : Eidos
>Sortie prévue : Fin 2000

Startopia

C'est incroyable ce qu'un extra-terrestre est capable de mettre comme foutoir autour de lui... Déjà, lorsque je regarde mes enfants, je suis effaré de leur capacité à transformer l'ordre en chaos, mais les êtres intelligents d'autres mondes sont carrément plus performants dans ce domaine. Pensez donc, dès qu'on a plus de deux bras, on déplace plus d'air, et on a une plus grande capacité à mettre le bordel autour de soi. À la fin de l'année prochaine, Eidos va sortir Startopia, développé par Mucky Foot. C'est un jeu de gestion à la Sim, dans lequel on doit reconstruire des stations spatiales et les rentabiliser, d'où l'intérêt de parler des enfants, des extra-terrestres, et du chaos généré par l'ensemble. Startopia parle d'une race d'extra-terrestres qui décide de retaper des stations spatiales plus ou moins détruites, mais en tout cas toutes désertées, pour en faire de grands centres d'accueil pour les extra-touristes. L'objectif est d'attirer le plus de monde possible dans ces anciens points centraux de la communauté galactique. Ainsi, il faudra satisfaire tous les désirs de toutes les races qui défileront, dans les nombreuses coursives de ces coquilles de l'Espace. Et puis, il faudra satisfaire les besoins naturels de ces étrangers, en reproduisant le plus fidèlement possible leur environnement natal, de manière à rendre leur séjour agréable... Vu les différences physiques de ces créatures, on pourra spéculer des heures et des heures sur la forme des bidets et autres chiottes d'E.T. Toute la gestion se fera en 3D temps réel et concernera le personnel, les ressources, ou encore l'architecture même des bâtiments. Le jeu proposera 9 races différentes d'extra-terrestres, dans 16 sections habitables, sur une quarantaine de scénarios différents. Évidemment, on pourra se fendre la poire en communauté, puisqu'un mode multijoueur est prévu, qui pourra accueillir jusqu'à quatre joueurs. Ça promet d'être délirant, et ça nous rapproche de tous les trucs un peu incongrus qu'on peut voir dans des séries comme « Futurama ».

Pete BOUle





Comme les stations de petits hommes verts sont ouvertes sur le grand monde, il faudra composer avec les habitudes de chacun, quelles que soient leurs têtes.





Tout devra être bien géré si on ne veut pas être déficitaire en énergie.

LES MEILLEURES PLAGES DE CET ÉTÉ SONT CELLES DE CE CD-ROM...



Ce CD était collé ici...

...Si vous avez la sensation qu'on vous
l'a déjà emprunté, Coca-Cola
vous invite à vivre d'autres sensations
sur www.coca-cola.fr*

... ET POUR ENCORE PLUS DE SENSATIONS RENDEZ-VOUS SUR LES PRODUITS Coca-Cola®



> DES **VOYAGES** SENSATIONNELS
ET **1 000 000** DE VERRES(1) À GAGNER.



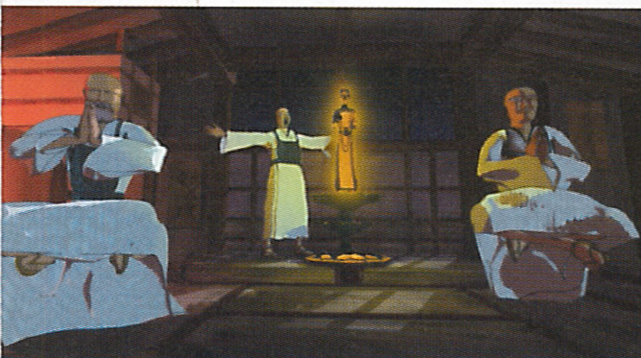
> Révélation immédiate
sur les produits Coca-Cola(2)



(1) soit 250 000 lots de 4 verres Coca-Cola.
(2) Pour en savoir plus : Rendez-vous dans les points de vente sur les produits Coca-Cola, Coca-Cola light et Coca-Cola sans caféine porteurs de l'opération. Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 décembre 2000. Voir modalités de jeu sur les produits Coca-Cola porteurs de l'opération.

* Coût de connexion : prix d'un appel téléphonique en France métropolitaine - Si vous souhaitez recevoir un CD Rom, demandez-le à l'adresse suivante : CD Rom/Destinations Toutes Sensations - Cedex 3141 - 99 314 Paris Concours. Offre dans la limite des stocks disponibles. Service consommateurs Jeux CRYO : 08 36 68 36 82 du lundi au vendredi de 9h à 18h (2,21 TTC la minute partout en France métropolitaine). Coca-Cola, Coca-Cola light et Coca-Cola sans caféine sont des marques déposées de The Coca-Cola Company. Crédits photos : SDP, Pix, Corbis, Image Bank.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que ça va nous rafraîchir de nous investir dans un jeu de rôle qui, pour une fois, ne sera pas inspiré de la mythologie médiévale fantastique occidentale, dont les images d'Epinal, enfantées par Tolkien, sont tellement usées aujourd'hui ; chewing-gum





>Genre : Jeu de rôle/action (Diablo-like)
>Développeur : Click Entertainment
>Éditeur : Sierra
>Sortie prévue : été 2000

Throne of Darkness



bigoût à l'orc et à l'elfe, que l'on mâchonne mécaniquement mais qui depuis longtemps n'a plus aucune saveur. Throne of Darkness nous transportera avec soulagement dans un Japon féodal envahi par un shogun maléfique. À vous de déjouer ses plans et de défaire ses armées, seul ou avec l'aide d'équipiers, dans ce jeu de rôle/action très proche de Diablo. Chaque joueur (jusqu'à 35) incarnera comme vous un maître de guerre. Et il sera non seulement possible de s'allier contre l'ordinateur mais aussi, à l'un des joueurs, de prendre les commandes du méchant shogun.

monsieur pomme de terre










www.goa.com
MIKA
TOM
GAME OVER
LAURA
GOA
les joueurs font la loi
les hits : Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Quake 3 Arena, Tournament, Rogue Spear, Age of Empires 2...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...
le service de jeux en réseau français et gratuit*.
GOA est une marque déposée - RCS Paris B 414 948 869 - *hors coûts des communications locales.



On reverra avec joie quelques licornes.



« Allez chercher la vache ! » dirent-ils, avant de la mettre sur la catapulte.

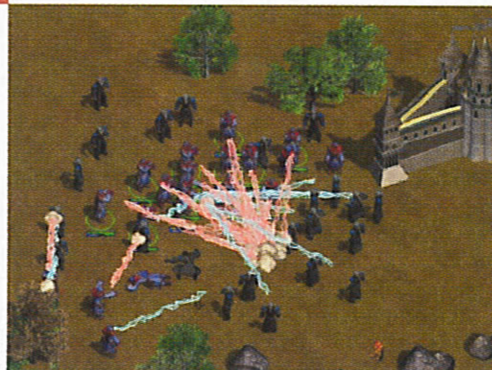
> Genre : Stratégie temps réel
> Développeur : SSI
> Éditeur : Mattel Interactive
> Sortie prévue : Septembre 2000

Warlords : Battlecry

Pourquoi chercher le perfectionnement dans la tuerie organisée, quand on sait qu'il est finalement très simple de liquider quelqu'un ? Regardez, au Moyen Âge, un bout de fer, une épée, et hop ! Miracle de la technologie : en enfonçant correctement l'instrument dans la personne visée, on obtenait un mort. Ah, ils étaient ludiques nos ancêtres... Bon, comme ce n'est pas forcément très beau, ce curieux mélange de l'homme et de l'acier, on a aussi inventé la magie. Ça c'est la classe, en matière de mort propre. C'est un peu comme la différence entre la viande crue et la viande cuite. Et puis, faire claquer une personne à grands coups d'éclairs de foudre, quoi de plus esthétique ? Bon, histoire de mettre toutes ces méthodes de massacre organisé dans un récit, SSI va nous sortir d'ici cet été un jeu de stratégie temps réel, j'ai nommé Warlords : Battlecry. À la suite d'un crash de météorite sur une île peuplée de gens biens, et vivant un peu au Moyen Âge, l'équilibre entre les forces du Bien et celles du Mal se trouve menacé. On aura donc à gérer quelques héros, du genre prêtre, magicien, ou encore grands guerriers, qui, à la tête de quelques armées, devront remplir quêtes et missions, pour devenir plus puissants, et taper sur un grand gros gras super méchant. Ce sera vu de haut, et jouable en réseau, chacune des parties pouvant accueillir jusqu'à 6 joueurs.

Pete Boule





Les bastons de magiciens feront penser fortement à un gros micro-ondes.





Les Chinois en sont sûrs : en 2010, le pays jouera un rôle dominant en matière de multimédia online cyber-truc de la mort avec de la communication et du high-tech dedans. Le gouvernement du pays vient, en effet, d'annoncer qu'il a tout planifié pour que d'ici cette date, la Chine ait rattrapé son retard technologique par rapport aux chiens galeux d'Occidentaux arrogants que nous sommes. Ils précisent même qu'ils en font une priorité absolue. Les organes de presse nationaux ne spécifient pas comment la junte au pouvoir va s'y prendre. Gageons qu'ils ouvriront peut-être des camps de rééducation online.

Quand la Chine s'éveillera

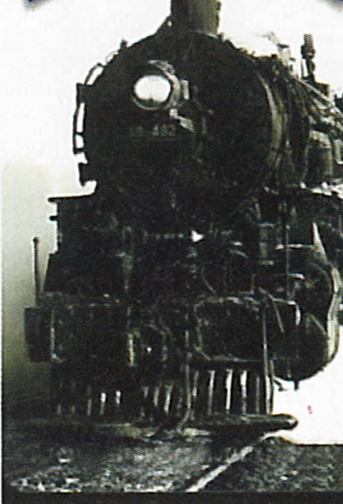




Mais qui es-tu marionnettiste ?

Je me souviens d'une époque où on se félicitait que de multiples développeurs indépendants fusionnent pour garder ce statut, et gèrent eux-mêmes l'avenir de leurs jeux et de leurs produits sans aucune interférence extérieure. C'est ainsi que le GOD (Gathering of Developpers) a vu le jour et a pondu quelques très bons titres depuis deux ans, comme Fly! par exemple. Le groupe vient d'être avalé par Take Two Interactive, qui possédait déjà quelques œufs dans son joli panier. Le PDG de GOD, Mike Wilson, tient toutefois à préciser que le rôle de God restera inchangé, tout comme son principe de fonctionnement. Take Two l'aurait juste acheté pour avoir un éditeur aux États-Unis, mais que globalement, aucun changement ne serait perceptible. Dis, Mike, c'est quoi les fils de nylon reliés à tes membres ?

Gathering of Developers



odigo

Je vous présente Odigo, un nouveau pager Internet qui aimerait bien se faire une place au soleil, entre les deux gros lards que sont ICQ et AIM. Et ça commence plutôt bien puisque Odigo est justement compatible avec ICQ, sur simple ajout d'un plug-in. Mais surtout, Odigo propose une fonction fichtrement intéressante : la possibilité de discuter avec d'autres utilisateurs d'Odigo qui surfent sur la même page Web que vous (« Salut Marie78, tu es une fille ou un garçon ? »). La version 2.5 vient de sortir et est téléchargeable à cette adresse : www.odigo.com/ Signalons au passage la sortie d'ICQ2000, qui propose entre autres une nouvelle interface de chat très réussie.

Nintendosoft

La Commission Européenne a fait savoir qu'elle allait enquêter sur une éventuelle entente illégale entre Nintendo et ses distributeurs européens. Le fabricant japonais leur permettrait, en effet, de vendre les SNES, N64 et autre Game Boy à des prix artificiellement élevés, en allouant à chaque distributeur un secteur géographique sur lequel il détient le monopole des ventes. Les monopoleurs auraient même mis en place un système de surveillance en commun, pour s'assurer que les importations parallèles de consoles ne viendront pas troubler leur petit business. Bouh les vilains !

Nintendo®


nihilistic software






PC
CD-ROM

La chouette mord la poussière

D'après une source proche d'Avault, qui le tient lui-même d'un petit écureuil de Corée, Psygnosis est en plein combat pour sa survie aux États-Unis. Après avoir fermé tout - ou quasiment - ce qui gigote du côté de la France, il serait en plein démantèlement de sa filiale américaine, afin de devenir un développeur de jeu exclusivement pour les consoles au sein de Sony, avec qui il était déjà plutôt très proche. C'est bien dommage tout cela parce qu'après avoir sorti des titres comme Rollcage ou l'excellent Metal Fatigue, c'est un studio de plus qui mord la poussière. Du même coup, on se prend à regretter que WipEout 2097 - mon jeu fétiche - n'ait pas eu droit à une véritable adaptation sur PC.





Fly! 2K



La méga news du mois, pour les amateurs de simulation de vol, c'est la sortie de Fly! 2K . Le grand concurrent de FS 2000 ressort en version spéciale pour fêter l'arrivée prochaine du nouveau millénaire. Le pack comprend le jeu de base, avec tous les patches (plus de 60 mégas de ces jolies choses sont téléchargeables sur le Net), Sky!, un add-on fantastique permettant d'avoir des zones nuageuses très crédibles, Roger Wilco, pour pouvoir communiquer avec ses copains pilotes en réseau, un système permettant de télécharger les cartes METAR (cartes de zones météo) bien plus facilement (et meilleur que celui inclus dans le jeu), et surtout, surtout, la toute nouvelle base de données d'élévations (DEM) que Terminal Reality avait mise au point peu à peu, et qui redonne un coup de jeune au terrain générique. Côté jardin, on trouvera de tout nouveaux manuels concernant l'équipement électronique et de navigation à bord de chaque appareil (notamment le manuel du GPS et des coms). Côté cour, la technique n'a pas été oubliée, puisque Fly! sera bien plus stable (il l'était déjà assez) et qu'il introduira une compatibilité toute nouvelle avec les périphériques USB. En bref, le must du must pour celui qui a toujours hésité à acquérir ce jeu, ou tout simplement pour celui qui a toujours été trop flemmard pour télécharger les 300 mégas d'add-on. Le tout devrait coûter dans les 30 $; on n'a pour l'instant aucune idée de la forme que pourra revêtir sa commercialisation en Europe. www.iflytri.com





Raté, essaye encore

FREE SURF Après le fiasco de l'offre de World Online, Freesurf se lance à son tour dans les offres d'accès Internet au forfait : pour 100 F par mois, on peut se connecter de 19h à 8h du mat' en semaine et tout le week-end sans se faire assommer au gourdin par France Télécom. L'offre paraît alléchante ; il y a néanmoins un gros « mais » : on ne peut accéder qu'au Web, aux mails et aux newsgroups. Non, pas d'IRC, pas d'ICQ, pas de jeu en réseau sur les serveurs de Joy, et encore moins de download depuis des FTP remplies de choses plus ou moins légales. Ce sont, en effet, ces pratiques qui ont mis sur les genoux les serveurs de World Online et obligé le provider à arrêter son offre (voir les news réseau du mois dernier). Freesurf propose donc une offre limitée, mais néanmoins très intéressante pour qui fait un usage « grand public » du Net. L'inscription se fait en ligne : www.freesurf.fr

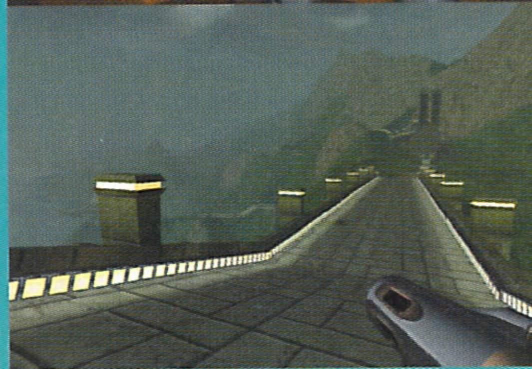
Sympa mais sénile

Un article trouvé sur CNN laisse assez perplexe quant au Q.I. d'une certaine catégorie socio-professionnelle. Le lieutenant général William Campbell, de l'Armée américaine, vient d'apprendre au monde entier que l'infanterie serait en train d'étudier la mise au point d'un appareil que l'on ne voit que dans des feuilletons de science-fiction comme « Star Trek ». Non, ce n'est pas une saleté de Tricordeur mais bel et bien un Holodeck, un appareil capable de recréer des environnements autour d'entités plongées dedans, et qui a sauvé plus d'un scénariste de ce genre de feuilletons en panne grave d'idées. La chose serait utilisée pour l'entraînement des soldats. Pour en convaincre ses copains, le lieutenant a organisé des projections de « Matrix », tant il avait été impressionné par ses effets spéciaux. J'ai des frissons à l'idée que ce gars n'a peut-être pas encore vu « Star Wars ».

Tribu de zombies

Zombie Studio aurait déclaré qu'il développerait Tribes 2. Rappelons que ce studio s'est spécialisé dans des jeux comme Spec Force, des shoots à la 1re personne au caractère éminemment tactique. Les créateurs se sont contentés de dire qu'ils allaient se servir du moteur Lith Tech 2.0. Celui-ci risque de nous donner quelques surprises quant à la profondeur des images ou la rapidité du jeu. En attendant, on a eu quelques screens. Enjoy !





Eh ! Mais il est pas frais votre Lemmings !

J'ai testé pour vous (enfin, j'ai essayé de tester pour vous) Lemmings Revolution. Quatre installations sur quatre machines aux configurations différentes, avec les résultats suivants : soit l'un des écrans de départ est carrément noir (il faut alors cliquer à tâtons ; du grand n'importe quoi), soit le jeu plante en pleine partie pour revenir au bureau de Windows. Le pire dans tout ça, c'est que leur jeu n'est pas mauvais, si l'on fait abstraction de ces bugs. À vue de nez (car je me suis tout de même acharné à y jouer), il aurait mérité environ 75 % de note d'intérêt. Ah non, je sais, le pire dans tout ça : c'est qu'ils le vendent, leur jeu cassé ! Qui ? Take2 Interactive (là, le public hue). Oh mais ils doivent être innocents (le public crie : « Non ! non ! » et fait signe avec le pouce de les achever). Ils ne doivent pas savoir qu'ils vendent des objets cassés. (« Siiiiiii !! » hurle le public, et une grosse dame se lève dans le public, et fait signe de leur couper la tête). Si ? Vous croyez ? (« Oui » fait la grosse dame de la tête.) Non… on ne peut pas être cynique à ce point. (Générique de fin)



C'est le printemps

Selon CNN, le virus I LOVE YOU, qui se serait répandu dans 80 000 entreprises, va coûter 10 milliards de francs de dommages en baisse de productivité. Selon nous, il ne faut pas écouter tout ce qui se dit, parce que les alertes virales, pfft, il y en a 10 par jour et ce serait dommage que ça serve d'excuse aux boîtes désirant justifier le licenciement de personnel, l'augmentation du prix de leurs prestations, ou encore se faire rembourser par leur assureur. Ça ne risque pas d'arriver aux fabricants d'anti-virus en tout cas.



Dans la grande tradition des pitoyables histoires de HaX0rZ, en voilà une qui fera date : les Canadiens ont arrêté l'auteur présumé des attaques de type DOS (Denial of Service), qui ont causé la fermeture temporaire de certains gros sites commerciaux américains comme CNN, Yahoo, ou encore eBay en début d'année. Le plaisantin s'appellerait MafiaBoy (ahaha), il aurait une quinzaine d'années (ahaha) et aurait agi seul (ahaha). Comme l'affirment les policiers en charge de l'enquête, le jeune homme n'aurait rien d'un génie ; il ferait partie de ce qu'on appelle les « script kiddies », ces jeunes gens qui utilisent de manière puérile, sans vraiment en comprendre le fonctionnement, des programmes de hack faits par des gens beaucoup plus sérieux. Ce jeune Canadien est sorti libre de son interrogatoire, avec interdiction de toucher un ordinateur ou de se connecter au Net. Son procès devrait commencer cet automne, et il risque deux ans de prison.



Le zip est MORT

Tout ce que vous allez lire est totalement vrai. Phillip Katz, l'homme qui a développé l'illustre soft de compression appelé PKZIP (souvenez-vous, les lignes de commande ultra chiantes sous DOS à base de « -z/m ») et le format du même nom, vient de mourir à l'âge de 37 ans. Comme le gars est illustre, des journalistes ont fait des recherches sur les causes du décès. Alors accident de voiture ? De jet privé ? Assassinat à New York par un fan à qui il avait refusé un autographe ? (en fait, un simple /-z). Non, non. Rien de tout cela. Katz est mort à la suite de complications dues à son état d'alcoolique, sans jamais avoir été tenté de toucher un sou de sa trouvaille. C'est décidément une vraie hécatombe ce mois-ci puisque Seumas Mc Nally, le programmeur de l'excellent DX-Ball 2 et de Particle Fire, vient de mourir des suites d'une longue maladie super rare à l'âge de 21 ans. Voilà ce qui arrive lorsqu'on fait des freewares.

MafiaBOY contre FBIMan



10 ans

ROBERT DOISNEAU
POUR LA LIBERTE DE LA PRESSE

« À titre personnel, je mets en doute l'efficacité du gouvernement ». Non, ne vous attachez pas au sens de cette phrase, mais plutôt à ce qu'elle représente. Dans un magazine publié, j'ai donc réussi à faire passer une opinion critique, justifiée ou non, contre un gouvernement, sans pour autant qu'on vienne me torturer, arrêter mon frère et mes amis, violer ma femme ou dans le meilleur des cas, me retirer mon passeport ou mettre mon téléphone sur écoute. C'est ce qu'on appelle « la liberté de la presse ». Pour la 10e année consécutive, l'association Reporters sans frontières vend son recueil « 100 photos pour la liberté de la presse ». Je rappelle que cette association manifeste pour la libération d'une multitude de reporters, et passe son temps à dénoncer le meurtre d'une pléthore d'autres, simplement parce qu'ils ont osé faire leur travail, c'est-à-dire informer. On peut consulter l'état de la liberté de la presse dans le monde en allant sur leur site : www.rsf.fr Et on le rappelle : « La liberté de la presse ne s'use que si l'on ne s'en sert pas. »

« Joystick condamné pour diffamation envers la Fédération Nationale des Familles de France »

« Par jugement du 15 février 2000 de la Chambre de la presse (17e Chambre correctionnelle) du Tribunal de grande instance de Paris, Monsieur Bruno Lesouef, directeur de la publication du magazine JOYSTICK, a été condamné pour diffamation envers la Fédération Nationale des Familles de France pour avoir imputé à cette association, dans le numéro d'avril 1999, des comportements racistes et fascisants. »

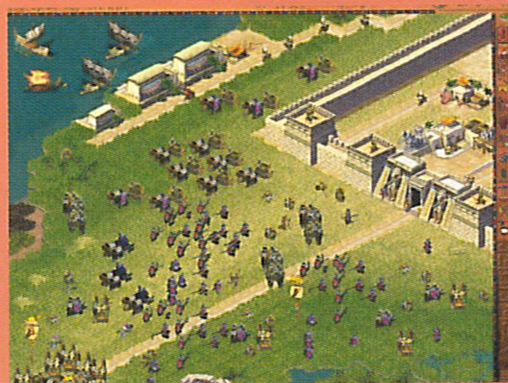
Justice do Brasil

Les Brésiliens viennent d'inventer un nouveau concept : la JAO. Non, ce n'est pas une nouvelle danse sponsorisée par un limonadier, c'est la Justice Assistée par Ordinateur. Les services judiciaires du pays sont en effet tellement débordés que pour régler les petits litiges, des juges parcourent les campagnes équipés d'un ordinateur portable, sur lequel tourne un logiciel spécialement conçu pour eux. En interrogeant les témoins et en prenant les dépositions des deux parties, les juges remplissent le QCM que leur propose le soft (du genre : « le plaignant était-il armé d'un lance-roquettes au moment des faits ? »), ils cliquent sur « OK » et hop, la sentence tombe : non-lieu, amende ou peine de prison. Le créateur du logiciel, un juge à la Cour d'appel, estime même que le processus est tellement simple qu'on n'aurait pas besoin d'intervention humaine, qu'il suffirait de laisser l'ordinateur s'occuper de tout. Le pire, c'est que ça a l'air de marcher.

Il manque un C

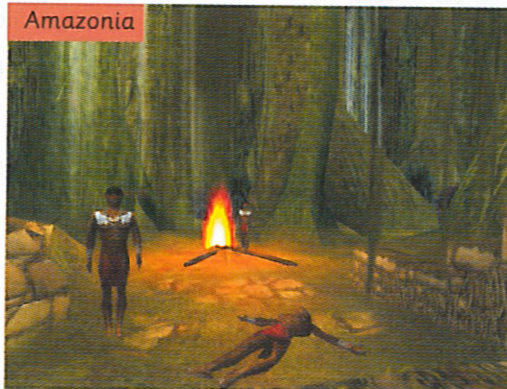
Le nom de baptême le plus idiot de la décennie dans le domaine de la micro est sans conteste celui du nouveau processeur d'AMD dont le petit nom est DURON (oui, je marque cela en gros pour que ça leur foute bien la honte). Quelques Américains plus safe-sex que les autres ont aussitôt remarqué que le DURON (une deuxième fois, ça ne fait pas de mal) était une sorte de latex utilisé par Durex pour fabriquer des préservatifs. C'est d'ailleurs tout à fait relatif, parce que sur Pluton par exemple, Duron est une nuance de mauve très difficile à décrire en peu de mots. L'an passé, AMD avait déjà frappé très fort avec son Athlon, qui a un peu pris les consommateurs pour de gros Spartiates. Pour mémoire, le challenger du Duron au niveau des noms ridicules était la technologie Flex. Tiens, j'ai marqué trois fois Duron sans avoir le réflexe de remplacer une lettre par une autre, je progresse.

Cléopâtre, Reine de la nuit



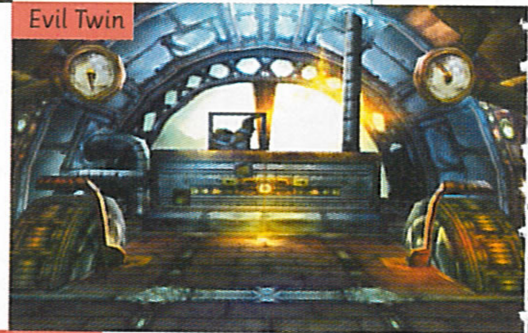
4 nouvelles campagnes composées de 15 nouveaux scénarios, de nouvelles industries, de nouveaux ennemis, de nouveaux bâtiments, personnages et monuments… La sortie de Cléopâtre Reine du Nil de Impression Games, première extension officielle à Pharaon, est prévue pour cet été chez Sierra. De nouveaux défis seront proposés aux joueurs, tels que construire le phare d'Alexandrie, lutter contre les pilleurs de tombes, combattre aux côtés de Marc-Antoine dans sa lutte contre Octave ou répondre aux énigmes du Sphinx qui garde l'entrée du Messaline's, une boîte de nuit échangiste de Thèbes, fréquentée (dit-on) par des prêtres défroqués d'Osiris et des top model.

Le mois dernier, dans mon reportage sur la Game Developers Conference, je vous parlais de la montée en force du Middleware. J'avais plein de trucs à raconter (presque trop) et tout allait plutôt bien... Quand j'ai soudain réalisé que j'allais avoir un sérieux problème d'images. Comment illustrer cet article ? Des photos de stands ? Des photos de développeurs ? Des photos de jeux ? Oui, plutôt des photos de jeux, tant qu'à faire. Mais de quels jeux ? C'est alors que j'ai eu cette idée géniale d'illustrer mon article qui ne parlait, toujours et encore, que des Ricains, avec du « Middleware made in France ». Je me suis donc lancée dans la recherche de tout ce qu'on pouvait trouver dans le genre au sein de notre Hexagone. Et je n'ai pas été déçue du résultat : non seulement les moteurs frenchies n'ont pas grand-chose à envier à leurs concurrents étrangers, mais parmi les jeux qui les exploitent, j'ai découvert quelques titres bien prometteurs. Bref, ce reportage s'annonçait vraiment sous les meilleurs auspices. Sauf qu'on a oublié de légender les photos. Argh.

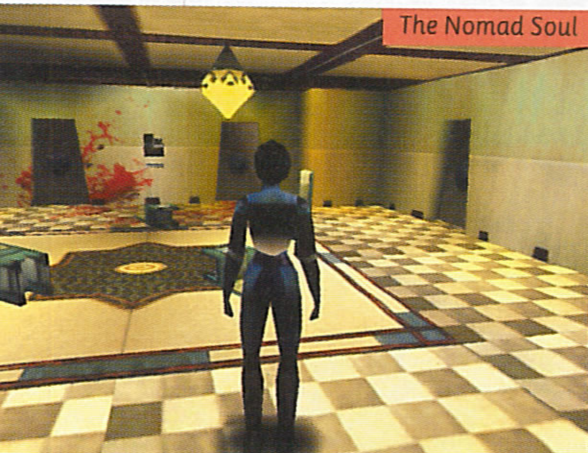

Amazonia

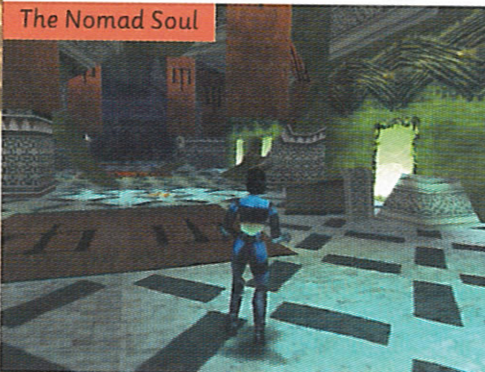
Amazonia

Amazonia est un jeu d'aventure/action qui se passe dans la jungle. Son développeur, CyberDome, recherche à la fois un éditeur et des infographistes et level designers.


Evil Twin

Middleware made in france


The Nomad Soul


The Nomad Soul

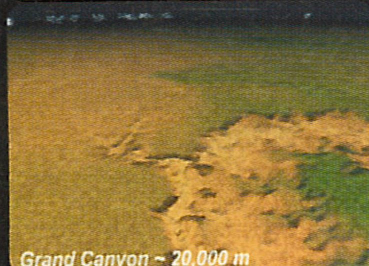
Le package mis au point par Quantic Dream pour The Nomad Soul comprend un outil de scripting polyvalent, un moteur de rendu puissant, et quelques petits outils sympathiques (éclairage, mapping, animations et gestion de jouabilité). Il fonctionne sur PC, Dreamcast et PlayStation et devrait être disponible à la vente d'ici un an environ.

Les jeux Amazonia (visuel d'ouverture du dossier), H-Odyssey et Evil Twin (Cyprien) ont tous les 3 été réalisés avec Phénix 3D, le moteur mis au point par les Français de 4X Technologies. Outre ses redoutables performances techniques (et son excellente gestion des portals), Phénix 3D offre également une particularité tarifaire intéressante : il coûte au choix, soit 300 000 F par titre et par support (il sera bientôt dispo pour PlayStation 2 et X-Box), soit seulement 30 000 F pour une maquette. Évidemment, si la maquette en question convainc un éditeur et que le projet est développé avec Phénix 3D, il faudra alors sortir les 270 000 F restants. En attendant, ça permet aux jeunes développeurs de profiter d'un vrai moteur 3D (par opposition à celui de NeMo) pour une toute petite mise de départ. Pour la petite histoire, c'est grâce à Phénix 3D que l'équipe d'Alone in the Dark 4 (qui a ensuite développé un autre moteur) a signé avec Infogrames. 4X Technologie a aussi mis au point X-Movie, une technique de compression vidéo

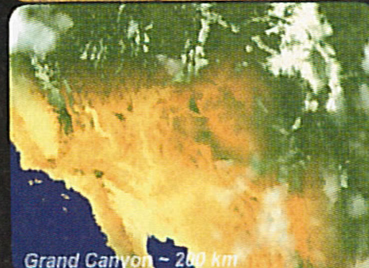
V-World



Grand Canyon ~ 2,600 m



Grand Canyon ~ 20,000 m



Grand Canyon ~ 200 km



Grand Canyon ~ 2,000 km

V-World



EMG a acheté une base de données sur la topologie de la Terre qui, associée avec sa techno V-World, lui permet « d'inventer » en temps réel n'importe quel paysage terrestre de manière crédible. Ils ont d'ailleurs l'intention d'exploiter ces 2 atouts pour nous créer un jeu d'aventure qui aurait pour cadre… la Terre entière. Rien que ça.

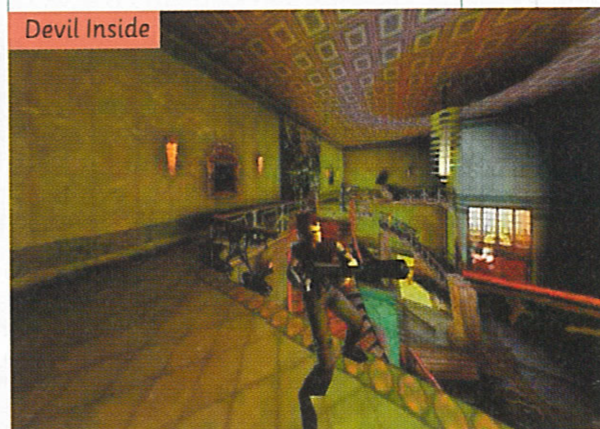
qui offre une qualité supérieure au MPEG-2 et qui tourne à partir du Pentium 166 ! Cette technique a d'ailleurs été adoptée officiellement par Sega pour sa Dreamcast.

Les ch'tis gars d'EMG (qui ont fait l'excellent Speed Demons pour Microïds) ont parallèlement développé V-World, une techno vraiment innovante à base de fractales et de textures procédurales (aléatoires) générées en temps réel, qui permet de créer des mondes 3D à partir de quelques données de base. L'intérêt de V-World est qu'il dépasse la bataille sur la qualité du rendu, un terrain sur lequel s'affrontent actuellement tous les moteurs 3D, pour s'attaquer à un truc nouveau : la richesse du contenu. L'idée est très intelligente et le résultat plus qu'intéressant.

Wanda

Cryogen, le moteur 3D de Cryo, a été utilisé en interne pour de nombreux jeux, et en externe pour Devil Inside.

Devil Inside



H-Odyssey est le projet de stratégie spatiale en 3D temps réel « qui mixe plusieurs genres » (dixit), issu d'une toute jeune société française qui cherche aussi un éditeur.

H-Odyssey



H-Odyssey



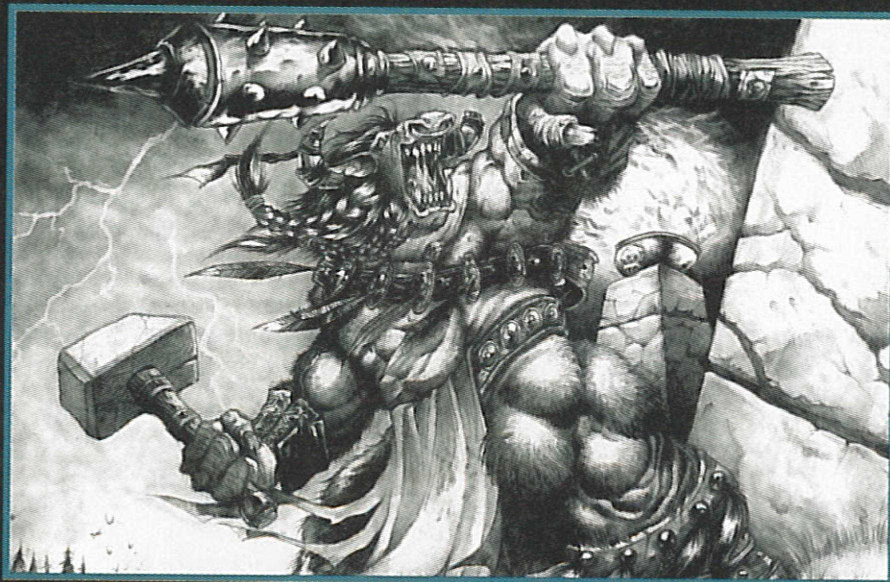


Warcraft III
Le monde impitoyable

Au fil des années, au fil des jeux, au fil des succès croissants, Blizzard est devenu un nom magique. Un peu comme l'était Westwood il y a 4 ou 5 ans. Mais voilà que lors du dernier ECTS, ils nous présentent un bien étrange Warcraft III. Et que la sortie de Diablo II n'en finit pas d'être repoussée. Et que le chef de projet de Warcraft III part créer sa propre boîte. Et que des bruits courent sur l'abandon de l'aspect « rôle » du jeu. Alors ? C'est quoi ce foutoir ?

par Wanda

En septembre dernier, lors du salon londonien de l'ECTS, Blizzard créait l'événement en annonçant un nouveau jeu ré-vo-lu-tion-nai-re : Warcraft III ! Hein ? Warcraft, une révolution ? Laissez-moi rire ! Mais me faire rire n'était apparemment pas dans leurs intentions. Car c'est le plus sérieusement du monde qu'ils nous ont asséné les caractéristiques de leur projet. Warcraft III, c'était d'abord un magnifique univers 3D, mais aussi et surtout un nouveau genre de stratégie temps réel. Un jeu où la gestion s'effaçait devant l'action, et où la qualité remplaçait la quantité. Fini les longues heures passées dans sa base, à collecter des ressources, à construire des bâtiments, à placer des défenses, et à produire des unités à la chaîne : dans Warcraft III, on passerait la majorité de notre temps à accomplir des quêtes, à interagir avec l'environnement, à élaborer des tactiques, et à diriger les combats. Fini les arbres technologiques à rallonge, les bases gigantesques, et les unités lancées à l'assaut par vagues entières :



dans Warcraft III, les bases seraient petites, chaque race disposerait d'un nombre de bâtiments limité, les combats ne mettraient en scène guère plus d'une vingtaine de combattants, et les unités seraient la ressource principale. Sans même parler du look et des effets visuels spécifiques à chaque unité, qui contribueraient à nous la faire percevoir comme unique, le jeu tout entier reposerait sur cette idée : nous obliger à prendre soin de chacune d'entre elles. Car elles seraient chères, puissantes, originales et complémentaires, donc en tout point précieuses. Et comme si tout ça ne suffisait pas, il existerait en plus des unités à part, les Héros, qui rajouteraient à Warcraft III une dimension « jeu de rôle ». Tout ceci était tellement révolutionnaire qu'ils avaient créé un nouveau nom pour l'occasion : le RPS (Role Playing Strategy), alias SJdR (Stratégie Jeu de Rôle). Bref, tout ceci méritait bien que j'aille creuser le sujet sur place.





« Non, non, rien n'a changé »

Aujourd'hui, contrairement aux bruits qui ont pu courir à droite et à gauche (jusque dans nos news d'il y a 2 mois), rien de ce que je

REPORTAGE

Warcraft III

de Blizzard Entertainment

Genre Stratégie, Tactique, Rôle Éditeur Sierra Développeur Blizzard Entertainment, États-Unis Sortie prévue Printemps 2001 Web www.blizzard.com

vous décris plus haut n'a changé. Quand on y réfléchit 2 secondes, d'ailleurs, c'est assez logique. Depuis Warcraft II, Blizzard a pris l'habitude de faire apparaître des unités spéciales en cours de jeu, pour nous accompagner sur quelques missions. La systématisation de cette pratique n'a donc rien de particulièrement surprenant. Idem pour l'importance accrue de la tactique sur la stratégie : les 3 races si différentes de Starcraft avaient poussé un cran plus loin la forte personnalisation des unités amorcée dans Warcraft II. Sauf que même dans Starcraft, il s'agissait encore de cliquer plus vite que l'adversaire, et le vainqueur était quasiment toujours celui qui avait le plus de péons (donc le plus de ressources, donc le plus d'unités puissantes à sacrifier au combat). Bref, en favorisant la gestion des combats plutôt que le micro management des bases dans Warcraft III, il semblerait que les coyotes de Blizzard se soient enfin décidés à exploiter correctement la richesse issue de cette diversité. Du coup, non seulement ils ne sont pas en perte de vitesse, comme certains ont pu le craindre, mais c'est même plutôt le contraire : au lieu de se reposer sur le succès de leur série phare et de nous refourguer une vulgaire remise à neuf technologique, ils ont su identifier leurs erreurs passées et en tirer les leçons. Bon d'accord, avec « erreurs passées », j'abuse un peu. Cela dit, avec cette composante « rôle », Warcraft III gagne non seulement en profondeur, mais aussi en sécurité, car du coup, il ne concourra définitivement plus dans la même catégorie que Total Annihilation (qui, ne vous en déplaise, était bien plus riche que Starcraft en multijoueur).



Comme les unités seront très chères, il sera inutile de construire les bâtiments de production en multiples exemplaires. Les bases seront donc petites et – normalement – assez faciles à défendre. Cela dit, comme dans un STR de base, elles resteront une cible de choix.





Le retard de Diablo II est enfin élucidé : c'est la faute à Compaq, qui n'a pas livré à temps les serveurs battlenet.





On repère les Héros au milieu des autres unités à cet effet de scintillement bleuté (ici, un Paladin humain). La zone d'influence de leurs pouvoirs spéciaux sur les unités qui les accompagnent (comme le bonus d'attaque pour le Warlord orc, la régénération de mana pour l'Archmage humain) est d'environ la taille d'un écran.

« Tout, tout a continué »

Cela dit, si Warcraft III est très prometteur, il n'a rien de la révolution annoncée en septembre dernier. Bon, c'est vrai que la caméra était alors très proche des persos, et que du coup, le jeu avait l'air beaucoup plus innovant que maintenant. Mais si j'ai bien compris ce qu'on m'a expliqué tout au long de cette journée chez eux (voir aussi l'interview de Rob Pardo qui suit), ce n'est qu'une apparence. La nouvelle mouture ne sera pas moins « rôle » que la première. Ou plutôt, elle le sera tout aussi peu. Car il ne faut pas se leurrer : les rôlistes purs et durs ne trouveront pas leur compte là-dedans. Les Héros sont avant tout des unités : on ne pourra les produire (à raison de 6 différents par race) qu'après avoir construit et upgradé le bon bâtiment, et leur mission sera de gagner des combats, au même titre que n'importe quelle autre unité. Évidemment, la récolte d'or sur le cadavre des adversaires, d'objets sur le terrain, et d'artefacts à l'issue d'une quête, ça a un côté sympa. Pareil pour l'environnement peuplé de PNJ (Personnages Non Joueurs) de tout poil (agressifs, neutres ou même vulgaires figurants). Pareil pour les quêtes

multiples, aussi bien successives que parallèles, qui remplaceront avec bonheur la traditionnelle succession de missions en mode solo (un scénario par race). Pareil pour l'augmentation des Héros, chaque montée de niveau allant de pair avec un gain en puissance et en mana, et, au choix, l'accroissement de leurs caractéristiques de base, ou de leur pouvoir spécial (celui dont ils font bénéficier les unités qui les entourent), ou l'acquisition d'une nouvelle compétence, ou d'un nouveau sort (à choisir selon un arbre spécifique à chaque type de Héros, sachant que les sorts et compétences propres à chaque race – comme le sort humain de l'exorcisme, qui détruit les morts-vivants – seront presque exclusivement l'apanage des Héros – du Paladin, en l'occurrence). Mais au-delà de tout ça, l'objectif du jeu est de gagner la bataille finale, pas de faire vivre des aventures extraordinaires à un groupe de persos. De toute façon, vu que nos Héros seront la plupart du temps dispersés aux 4 coins des maps, pour soutenir chaque petite faction armée en goguette (on pourra en réunir quelques-unes pour les quêtes difficiles), il nous sera impossible d'être aux petits soins avec tous en même temps.



L'affaire Mike O'Brien



Frank Pearce, également programmeur de son état, a pris le relais de Mike O'Brien au poste de chef de projet.

Mike O'Brien, c'est le mec qui a créé le moteur 3D de Warcraft III. C'est aussi le premier chef de projet de Warcraft III. C'est enfin celui qui, avec 2 potes (qui ne bossaient pas sur Warcraft III), a quitté Blizzard en mars dernier pour créer son propre studio de développement : Triforge. À peu près au même moment, on apprenait que le design de Warcraft III avait subi d'importants changements. Conclusion : le départ de ces 3 pointures ès programmation (c'est vrai qu'il est sacrément beau, le moteur 3D de Mikou) avait causé la débandade du projet... Eh bien non. Désolée de frustrer les charognards, mais je n'ai pas senti le moindre signe de débandade dans les locaux de Blizzard. Cela dit, comme il n'y a pas de fumée sans feu, il ne fait aucun doute que les 2 événements sont liés. Officiellement, et malgré sa double casquette de programmeur principal et de chef de projet, Mike O'Brien était censé avoir le même poids que tout le monde, au sein de l'équipe. Chez Blizzard, en effet, la coutume est à la création collégiale. Et le rôle de chef de projet ne consiste pas à diriger le game design, mais à assurer la liaison entre les différents « métiers » de l'équipe, pour que tout s'intègre bien ensemble. Mais bon, au vu du changement assez radical qui est intervenu juste après son départ de l'équipe (et non de Blizzard, car il avait terminé le moteur 3D de Warcraft III quand il est parti créer Triforge, et il était passé sur un autre projet, encore secret), on peut quand même conclure que sa contribution au jeu dépassait assez largement le cadre de ses fonctions officielles. Sauf que du coup, le jeu a pris au moins 6 mois dans la vue : car ils ont dû adapter tous les modèles 3D à la vue de haut, redesigner les quêtes et les maps, etc. Et se résigner à ne proposer que 5 camps différents (contre les 6 initialement annoncés) pour pouvoir sortir le jeu avec un retard « raisonnable ». Sans compter que beaucoup de questions étaient encore en suspens il y a environ un mois, quand j'ai rendu visite aux mecs de Blizzard. Après tout, ça ne faisait guère que 2 mois qu'ils avaient décidé de modifier leur design de base. C'était donc un peu normal qu'ils soient encore en train de tâtonner sur certains points.

« Hey ! hey ! »

Non, vraiment, la seule chose que ce changement de caméra a apporté, c'est l'enrichissement de la partie stratégie. Et pour tout vous dire, j'en suis plutôt contente, car la première caméra, je ne l'aimais pas vraiment. Du fait qu'elle était bloquée au ras du sol (ou presque) et obligatoirement centrée sur l'un des Héros, notre seule liberté de mouvement consistait à faire avancer nos Héros ou à sauter de Héros en Héros. Autant dire que question maîtrise du terrain, c'était pas top moumoute. Autre conséquence : impossible de placer un nouveau bâtiment où bon nous semblait (trop peu de recul pour une décision aussi stratégique); c'était donc le programme qui définissait les zones constructibles. Allez donc défendre une base qui vous est quasi imposée ! La perspective de ne plus passer en micro-management les 2/3 de notre temps était alléchante, certes, mais pas au prix de toutes ces frustrations. Bref, en forçant l'aspect rôle, non seulement cette caméra ne garantissait pas un jeu de rôle digne de ce nom, mais elle amputait complètement la partie stratégie, faisant de Warcraft III un produit beaucoup plus bâtard que novateur. Sans compter que question révolution, ils pouvaient repasser : Rage of Mages (voir reportage Evil Islands, dans ce même numéro), Warlords, Heroes of Might and Magic – pour ne citer qu'eux – sont autant de jeux qui ont déjà mêlé rôle et stratégie/tactique... Enfin, quoi qu'il en soit, maintenant qu'on voit les choses d'un peu plus haut et qu'on peut scroller à loisir dans toutes les directions, je m'en fiche un peu que Warcraft III n'ait rien d'une révolution : il me semble très prometteur et ça me suffit. Je peux donc vous parler sereinement de ses promesses.





Bob Fitch, dont des bouts de code traînent chez Blizzard depuis l'aube des temps, a la lourde tâche de créer l'Intelligence Artificielle de Warcraft III.





Le danger, quand on a quelques unités beaucoup plus fortes que les autres, c'est qu'on finit par ne plus oser s'en servir, de peur de les perdre. Les designers de Warcraft III, qui ne l'entendent pas de cette oreille, ont prévu le coup : on pourra acheter un sort de résurrection qui les ramènera à la vie (peut-être même dans leur état initial) dans notre base.

(Il faut le chanter pour comprendre.)

La richesse de base, c'est la forte personnalité des différents camps. Sur les 5 annoncés, on en connaît aujourd'hui 4. Les classiques humains (l'Alliance, qui réunit aussi les elfes et les nains sous sa bannière) et orcs (la Horde, qui regroupe orcs, trolls et minotaures) auront l'or pour ressource principale, ainsi que – peut-être – une deuxième pas encore définie. Leurs unités seront plus orientées « défense » pour les premiers, et plus « attaque » pour les seconds. Sur les troisièmes, les démons (la « Légion Infernale »), on ne sait hélas pas grand-chose... Si ce n'est que les orcs se sont libérés de leur emprise néfaste pour retrouver la noblesse de leurs racines shamanes. Ce qui ne nous avance pas vraiment, il faut bien le reconnaître. En revanche, j'ai appris pas mal de choses sur la quatrième, les morts-vivants (le « Fléau ») qui, soit dit en passant, étaient eux aussi du côté des orcs dans Warcraft II (cf. le Nécromancien et ses armées de squelettes). Leur originalité réside en 2 points : les ressources et les bâtiments. Premier point, ils n'ont pas besoin d'or, mais seulement de mana pour jeter leurs sorts, et de cadavres frais pour lever leurs armées. Second point, ils ne construisent pas de bâtiments au sens classique du terme : ce sont leurs nécromanciens qui les « invoquent », quitte à pomper la mana de leurs congénères (et donc à les « tuer ») pour y arriver. La diversité de leurs bâtiments est d'ailleurs assez faible, puisqu'ils n'ont que peu de bâtiments de production d'unités (qui sortent à la chaîne un seul type d'unités), et des bâtiments de défense. Cela dit, étant donné que leurs Héros peuvent ramener à la vie n'importe quel « jeune cadavre » (PNJ compris), ils ne devraient pas manquer de puissance au combat. Pour conclure, j'aimerais bien vous faire part de mon intime conviction sur ce que sera la cinquième et dernière race du jeu. Seulement voilà, je n'ai aucune conviction en la matière, et le mieux que je puisse faire, c'est d'élaborer le bilan des forces en présence : 2 races du côté méchant, une du côté gentil, et une entre les 2. Si je compte bien, avec une gentille en plus (certains suggèrent des fées), on atteindrait un équilibre. Mais est-ce là le souhait des mecs de Blizzard ? Ce qui est sûr, en tout cas, c'est qu'unités et PNJ confondus, j'ai eu l'occasion de voir là-bas des créatures de tout poil. Les amateurs d'heroic-fantasy devraient y trouver leur compte.

Joystick : Votre équipe a récemment opéré un virage significatif dans le développement de Warcraft III. Qu'est-ce qui a changé ?
Rob Pardo : Il y a eu un moment dans la conception de Warcraft III où nous avons dû prendre une décision cruciale : quelle devait être pour Warcraft l'importance respective de la stratégie et du jeu de rôle ? Nous avons choisi d'en faire plus un jeu de stratégie qu'un jeu de rôle. Alors nous avons déplacé la caméra. Celle-ci, au lieu d'avoir un angle faible (genre caméra à l'épaule) comme initialement, est désormais positionnée plus à la verticale, plus en « vue du dessus », comme dans Starcraft.
Ce positionnement nous permet de faire plusieurs choses que nous ne pouvions pas faire auparavant. Par exemple, le joueur disposera d'un scrolling libre classique : il bouge la souris vers les bords de l'écran pour faire défiler la carte. Les unités peuvent également construire des structures au gré du joueur, sans limitation d'emplacement. Elles ne sont plus dépendantes des Héros : elles peuvent bouger librement à travers la carte, en accompagnement des Héros, ou séparément si c'est ce que vous voulez.
Nous avons effectué ce changement parce que nous pensons que notre public souhaite avoir un jeu de stratégie plutôt qu'un jeu de rôle. Mais Warcraft III garde beaucoup d'éléments de jeu de rôle, qui font partie de son concept depuis le début : des unités spéciales (les Héros) qui montent de niveau, une plus grande interaction avec les éléments du jeu (bâtiments, unités ou personnages non-joueurs), des quêtes à accomplir et des objets spéciaux à découvrir. Tout cela n'a pas changé, c'est principalement une question d'interface.

Vous vous êtes rendu compte que vous faisiez fausse route ?
La vue caméra que nous avions choisie au départ était très plaisante : cela n'avait jamais été fait auparavant dans un jeu de stratégie, cela mettait en valeur les unités et avait un côté vraiment excitant à regarder. Mais au fur et à mesure que nous progressions dans la conception, elle se révélait être un obstacle pour le jeu que nous voulions faire.
Cette caméra très horizontale nous obligeait à certaines décisions concernant la façon dont fonctionnait l'interface. Par exemple, cela impliquait que le joueur puisse faire pivoter la caméra, un peu comme dans un jeu à la première personne. Mais si on fait pivoter la caméra à la souris, on ne peut plus faire défiler l'écran, à moins d'utiliser des touches du clavier. Or dans un jeu de stratégie en temps réel (STR), les joueurs sont habitués à faire défiler le paysage en utilisant la souris. Deuxième exemple : comme nous avions une caméra fixée au-dessus de l'épaule de l'unité, il devenait assez confus de se déplacer sur la carte en sélectionnant une autre unité ; la vue changeait et avant de pouvoir continuer, le joueur



Interview de Rob Pardo

Co-producteur et designer principal de Warcraft III

Propos recueillis par Wanda

Comme je vous le disais dans les pages précédentes, chez Blizzard, le poste de « project leader » (chef de projet) est d'ordre purement organisationnel, et celui de « game designer » (concepteur du jeu) n'existe pas. Ou alors, il faudrait le donner aux 22 membres (10 artistes, 7 programmeurs, 4 designers de niveau et 1 « designer d'histoire ») de l'équipe de Warcraft III. Bref, si c'est toujours Rob Pardo qu'on jette en pâture aux journalistes, j'imagine que c'est à cause de la polyvalence de sa double fonction créatrice et administrative. Parce que sinon, je ne vois pas.

passait quelques secondes à se réorienter pour réaliser dans quelle direction était pointée la caméra, où était l'ennemi et où se trouvait sa propre base.

Finalement, vous revenez au projet initial ?
Je pense que oui. La meilleure façon d'expliquer cela, c'est de dire que nous étions à la croisée des chemins : nous pouvions aller vers le jeu de rôle, en limitant les aspects stratégiques, et nous aurions également pu aboutir comme cela à un très bon jeu. Mais ce n'était pas le genre de jeu que l'équipe voulait : nous voulions avant tout faire un jeu de stratégie, tout en ayant beaucoup d'éléments que nous aimions dans les jeux de rôle. Ce qui est arrivé, c'est qu'en choisissant au départ cet angle de caméra faible, où on voit l'horizon, nous étions conduits de plus en plus à prendre des décisions de conception qui limitait Warcraft III à son côté jeu de rôle.

Est-ce que ce n'est pas dommage de retirer des éléments de jeu de rôle ?
Ce n'est pas tellement que nous en retirons, c'est plutôt que nous n'en ajoutons pas d'autres. Avec l'ancienne vue de caméra, nous étions conduits à faire d'abord un jeu de rôle. Nous gardons les éléments de jeu de rôle prévus, mais nous modifions l'interface pour faciliter le jeu de stratégie.

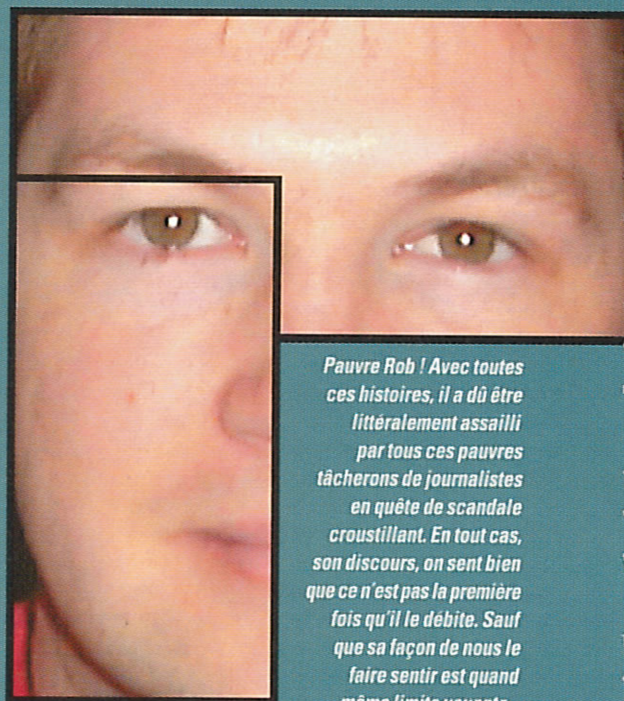
Alors quels sont les aspects stratégiques du jeu ?
L'aspect stratégique est conforme à ce que les joueurs attendent d'un STR : on construit une base et différents bâtiments pour progresser dans l'arbre technologique ; on récolte des

ressources, construit de nouvelles unités au fur et à mesure de sa progression, et on utilise ses unités pour se bastonner à travers la carte jusqu'à la défaite de l'adversaire !

De combien d'unités différentes disposera le joueur ?
Il est difficile de donner des chiffres parce que les camps vont être très différents et certains ont plus d'unités que d'autres. Globalement, ce devrait être du même ordre que dans Starcraft. Comme nous cherchons à rendre la gestion des ressources et la construction de la base plus faciles, il y aura probablement moins de bâtiments.

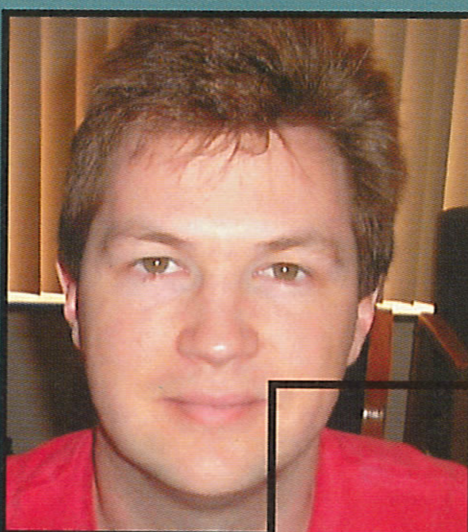
Qu'est-ce que les éléments de jeu de rôle vont apporter à ce fonctionnement classique ?
Les éléments de jeu de rôle apportent plusieurs choses que les joueurs vont apprécier. D'abord, ils rendent le monde plus riche et plus intéressant. Dans les STR jusqu'à présent, la carte est une sorte d'échiquier : elle comprend certains éléments (comme des ressources, des barrières ou des goulots d'étranglement) que les joueurs se battent pour contrôler, mais le paysage n'est pas vivant et ne propose pas vraiment d'interaction intéressante. Par comparaison, un jeu de rôle est très interactif : on regarde le paysage, visite des bâtiments, interroge des NPC, rencontre des monstres qu'il faut affronter... Nous avons donc voulu prendre au jeu de rôle ce genre d'éléments qui permettent une interaction et les ajouter à un jeu de stratégie en temps réel.

Après ce changement d'optique, quel est l'intérêt des Héros ?
Les Héros sont un peu des « super unités », mais ils sont également les leaders de vos armées. Ils gagnent de l'expérience et montent en niveau pour acquérir de nouvelles capacités. Ils peuvent être équipés d'objets spéciaux. Chacun d'entre eux possède la capacité de donner un bonus aux unités qui l'entourent, donc les joueurs auront intérêt à les faire participer aux combats à la tête de leurs armées.



Pauvre Rob ! Avec toutes ces histoires, il a dû être littéralement assailli par tous ces pauvres tâcherons de journalistes en quête de scandale croustillant. En tout cas, son discours, on sent bien que ce n'est pas la première fois qu'il le débite. Sauf que sa façon de nous le faire sentir est quand même limite vexante...





> « Nous voulons avant tout faire un jeu de stratégie, tout en incorporant des éléments de jeu de rôle. »



Il n'y a pas tellement de jeu de rôle dans tout ça : jusqu'à quel point l'amélioration des Héros est un des objectifs du jeu ?
Cela dépend si l'on parle de jeu solo ou de l'aspect multijoueur. En solo, les Héros seront les éléments principaux de l'histoire. Elle sera centrée sur des personnages uniques et leurs aventures, et vous pourrez suivre leur vie et leur progression. En multijoueur, ce sont plus des « super unités » parce que vous pourrez en avoir plusieurs de chaque type et les faire évoluer parallèlement. Mais la clé de la victoire sera tout de même de les faire évoluer pour qu'ils soient plus puissants, aient plus de pouvoirs, et du coup, rendent les unités autour d'eux plus fortes également.

Parlez-nous un peu de la façon dont fonctionne Blizzard.
Chez Blizzard, nous ne créons que des jeux auxquels nous avons envie de jouer. Je pense que la seule façon pour un concepteur ou un développeur de créer un grand jeu, c'est de faire un jeu auquel il aura vraiment envie de jouer.
Le processus de conception de Blizzard est très collectif. Même si c'est avant tout le job d'un designer de réfléchir à la conception du jeu, toutes les idées de l'équipe sont les bienvenues, et seules les idées que tout le monde apprécie font leur chemin jusqu'à la version finale. Je crois que c'est cela qui a permis aux jeux de Blizzard d'avoir autant de succès.

Par rapport à votre hiérarchie, êtes-vous totalement libres de vos choix et de vos délais ?
La façon la plus simple de vous répondre, c'est de dire que nous voulons mettre le jeu entre les mains des joueurs dès que cela nous est possible. Mais à côté de cela, nous ne laisserons pas sortir le jeu avant qu'il soit prêt. Donc c'est un arbitrage permanent : parfois, nous sommes obligés de trancher pour respecter les délais, mais jamais si nous pensons que la qualité du jeu va en souffrir.

On se souvient du retard pris par Starcraft, alors est-ce que tous ces changements auront un impact sur la date de sortie de Warcraft III ?
Oui, le jeu sortira un peu plus tard que prévu. Il est désormais planifié pour le premier semestre 2001. □□□

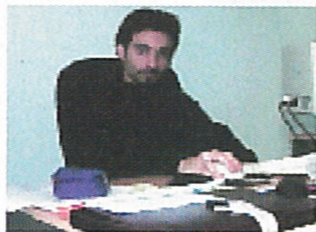


Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.

[URwired.fr]

• JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.* •

*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Région Parisienne et en 48h pour la France Métropolitaine (garantie par la Poste).



ARX

interview

Après la petite news du mois dernier sur ce jeu développé par une équipe lyonnaise, il était normal de prendre contact avec Raphaël Colantonio, le gourou des lieux, pour lui poser quelques questions. Les raisons de cet engouement ? Un jeu d'ores et déjà nanti d'un moteur graphique né sous les meilleurs auspices, et puis aussi parce qu'Arx est un jeu de « rôle », un vrai, tout simplement.

Joystick : Peux-tu, en quelques mots, nous parler de la société Arkane Studios ?
Raphaël Colantonio : En fait, nous venons tous de l'industrie du jeu vidéo. Nous avons travaillé dans des sociétés telles que Electronic Arts, Infogrames, Heliogame et Interplay, sur des titres comme Soccer Manager, FIFA 97, Démons et manants, Hexplore Dark Light, Messiah, Ecstatica et les Schtroumpfs PlayStation. En ce qui concerne les membres de l'équipe, et à part moi-même, il y a l'assistant de production et designer, le programmeur principal, le directeur artistique, l'animateur et la personne chargée du son et de la musique. Les designs des personnages sont signés Slash Design ; ce sont eux qui ont réalisé ceux de Dungeon Keeper II.

Pour toi, un gameplay simpliste de type « descente dans un donjon » est-il quelque chose de totalement dépassé ?
Disons que depuis quelque temps, le marché du jeu vidéo est devenu de plus en plus exigeant. Il y a certainement encore sur Terre quelques gamers (dont je fais partie) qui aimeraient jouer à un Dungeon Master, mais il y en a aussi de très nombreux qui ne s'en contenteront plus. Ultima a apporté la narration et l'interactivité de haute-voltige (combinaison d'objets à tout-va), Underworld et Thief l'immersion, et Diablo l'accessibilité. Avec Arx, nous comptons mettre en commun tous ces éléments.

Les développeurs français qui se penchent sur les jeux d'aventure ou de rôle semblent vouloir se démarquer à tout prix du reste de l'univers, en créant des univers exotiques ou très personnalisés. Pour ce que j'ai pu en voir, Arx semble être tout ce qu'il y a de plus classique.
En réalité, on ne s'est pas vraiment posé la question : il se trouve que nous sommes tous des fans de l'univers médiéval fantastique. Du coup, nous n'avions pas de raisons de créer un univers bizarre ou kitsch à la française qui, après tout, risque de ne plaire qu'aux Français. Par ailleurs, l'univers de Arx possède sa propre identité dans la mesure où la magie, les règles, les divinités et autres mécanismes sont revus à notre façon.

Quel est votre avis sur le genre du jeu de rôle micro tel qu'on a pu le voir ces dernières années ? S'il ne fallait en garder qu'un ?
Sans citer aucun jeu précisément, mon opinion est que peu de jeux de rôle ont su retenir tous les éléments qui font un jeu complet. La plupart se concentrent sur un domaine précis comme le combat, l'histoire, la progression du personnage ou l'exploration. Aussi je pense que les RPG se sont trop souvent concentrés sur la quantité et une liste de compétences interminable, plutôt que sur le contenu la variété et la cohérence. Pour parler de cette dernière, je regrette de voir des tonnes de monstres posés là sans raison, attendant qu'un joueur veuille bien les attaquer. Il faudrait pouvoir éviter ce genre de situations, ou encore tuer le roi du pays si on en a envie. Quant aux jeux à « conserver », citons Fallout, Ultima 7 Serpent's Isle et Ultima Underworld 1. Ils sont toujours installés sur mon disque dur, je ne sais pas combien de fois je les ai terminés.

Vous faites souvent une comparaison avec Ultima Underworld. J'imagine que comme nous, vous devez être de vrais fanatiques de ce jeu. Quel est le souvenir le plus marquant qu'il vous ait laissé ? Celui d'un vrai monde en 3D, la découverte des civilisations troglodytes ?
C'était une révolution, à cette époque. C'était le premier RPG en vraie 3D, alors que les autres proposaient de se déplacer à la case. Ce qui m'a marqué le plus, c'est sa réalisation, notamment l'immersion, l'ambiance sonore, le développement des personnages, et la qualité unique du game design et des énigmes. Un must !

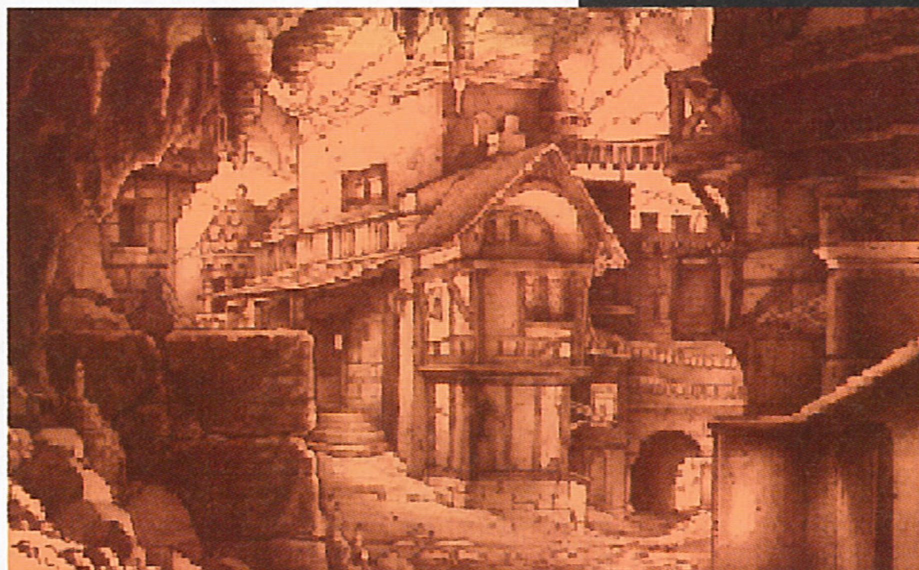
Peux-tu en dire un peu plus sur l'histoire et le scénario de Arx ?
Imaginez un monde dans lequel le Soleil a lentement disparu. Dans le but de survivre et pour se protéger du froid, les différents habitants se sont réfugiés dans une ancienne mine, une construction souterraine de 8 niveaux. Ainsi est né Arx. Les humains se sont organisés sur le premier niveau, puis les gobelins, les femmes serpents sur le troisième, etc. Arx est un monde souterrain avec des villes, des cryptes, des temples et autres habitations. Il y a une économie, des conflits et des complots. Les goblins vendent aux humains des gemmes minées par les trolls, alors qu'un groupe de dissidents essayent de faire assassiner le roi en payant les hommes rois des niveaux les plus profonds. Bref, cela commence quand un prêtre crée un culte dans la forteresse souterraine et s'apprête à invoquer un démon en vue de prendre le contrôle de Arx. C'est là que le joueur intervient. Tout ceci dans une ambiance très sombre de sacrifices humains, de magie noire à la sauce Lovecraft (NDR : Paul Lovecraft ?). Après tout cela, les surprises commencent.

Parle-nous du gameplay ! Le joueur sera-t-il enfermé dans un donjon, sans pouvoir en sortir ou tout cela fonctionnera plutôt sur l'air de l'expédition spéléologique ?
Le joueur va explorer de nombreux endroits, découvrir et observer de nouvelles civilisations, négocier avec elles, progresser à travers le combat ou la résolution d'énigmes. Le gameplay est orienté de façon à ce que la plupart des situations puissent êtres résolues de plusieurs façons, selon le type de personnage incarné. Par exemple, dans une salle où se trouve un chef gobelin faisant sa ronde, le joueur guerrier choisira de dégainer son épée, le magicien fera probablement un sort d'invisibilité pour passer tranquillement à côté, alors qu'un voleur pourra observer que, pendant sa ronde, le monstre s'arrête de temps en temps pour boire de l'eau. Le personnage pourra



Un magicien qui s'emmêle les pinceaux va foirer son sort, il peut aussi tellement le rater que le sort se retournera contre lui. Oui, le joueur dyslexique peut avoir des problèmes, ceci dit on peut aussi préparer son sort et le garder un moment avant de le libérer. Pour être honnête, le joueur choisissant le mage doit accepter le fait que l'ésotérisme est un art puissant mais difficile, qui nécessitera un apprentissage.





Verra-t-on, dans Arx, des sorts vraiment originaux ?

Bien sûr, mais plus que des sorts originaux, le joueur va pouvoir trouver des sorts secrets. Arx a un système de magie basée sur des runes, chacune d'entre elles ayant une signification (commande, élément ou autre) ; de ce fait, il est possible de composer des sorts qui ne seraient pas dans la liste officielle.

Avez-vous d'ores et déjà trouvé un éditeur ? Êtes-vous en pourparlers0 avec quelqu'un ?

Pas encore, mais nous venons de nous y mettre, et cela se profile plutôt bien… sans donner de noms bien sûr.

par exemple passer discrètement dans les zones d'ombre pour aller verser du poison dans l'abreuvoir, ou lui faire un backstab. Il est aussi primordial de faire flipper le joueur : quand cela est possible, on réserve aux joueurs émotifs une torture, notamment dans les cryptes, qui regorgent de mauvaises surprises.

Les souterrains sont-ils vraiment les endroits privilégiés pour se paumer ? De quelles aides pourra bénéficier le joueur pour s'en sortir ?

En fait , bien que le monde soit souterrain, notre géographie ne représente pas des labyrinthes et des galeries. Elle ressemble plutôt à un jeu en extérieur, avec de la variété et une automap pour aider le joueur

Qu'en est-il de l'aspect « jeu de rôle » pur ? Quelles sortes de compétences le joueur possèdera-t-il ? D'ailleurs, pourra t-on choisir son métier ?

Les compétences sont peu nombreuses et sont souvent un résumé de plusieurs habilités, dans la mesure où nous pensons qu'il est inutile de proposer 500 skills telles que s'accrocher à un arbre, par exemple. Concrètement, Mécanisme pourra comprendre des fonctions comme le crochetage de serrures, ou le désarmement des trappes (même principe pour la compétence de détection).

Le système de magie est sans doute la chose la plus originale que l'on puisse voir de Arx pour le moment. L'idée d'avoir à tracer des runes et autres symboles dans les airs est excellente. Mais le joueur un poil dyslexique pourra-t-il s'en tirer au beau milieu d'un combat ?



ARX







CONCOURS GRANDPRIX 3

Pronostiquez les résultats des 9 derniers Grand Prix de la saison de Formule Un 2 000, et faites partie des 110 gagnants de ce concours !

Tous les mois, participez au concours en nous donnant vos pronostics pour les **3 compétitions annoncées**. Après chaque résultat officiel, vos scores seront enregistrés et le cumul de vos points déterminera votre place dans le classement mensuel. Des prix seront attribués chaque mois aux scores les plus élevés.
A l'issue des 3 "éditions" mensuelles, le cumul de vos points augmentera votre chance de gagner l'ultime 1er prix, un **Rétroprojecteur Toshiba d'une valeur de 24 990 F TTC** (prix public constaté). En cas d'ex æquo, un tirage au sort sera effectué.







1ER PRIX FINAL

Un **téléviseur rétroprojecteur** 112 cm **TOSHIBA** avec entrée VGA



Il fait partie des produits multimédia de Toshiba, équipés des dernières technologies de pointe pour vous offrir une image lumineuse et précise. Son entrée VGA en façade en fait le compromis idéal pour la diffusion des films et spectacles, comme pour le jeu à partir d'un PC.

A PARTIR DU 2E PRIX

Des assistants personnels Compaq, des accessoires Guillemot, des montres de sport, des jeux PC, des t-shirts...

Le décompte des points s'effectue de la façon suivante : chaque conducteur pronostiqué et correctement pronostiqué à l'arrivée rapporte 20 points. Chaque conducteur pronostiqué mais mal placé à l'arrivée rapporte le nombre de points officiel correspondant à son classement au Grand Prix concerné, c'est-à-dire :

1er = 10 pts, 2e = 6 pts, 3e = 4 pts, 4e = 3 pts, 5e = 2 pts, 6e = 1 pt.

Exemple :

VOS PRONOSTICS	RÉSULTAT DU GP	VOUS MARQUEZ
1. Mika Häkkinen	Michael Schumacher	10
2. David Coulthard	Rubens Barrichello	6
3. Michael Schumacher	Johnny Herbert	0
4. Rubens Barrichello	Heinz-Harald Frentzen	0
5. Eddie Irvine	Eddie Irvine	20
6. Ralf Schumacher	Jean Alesi	0
		Total : 36 pts

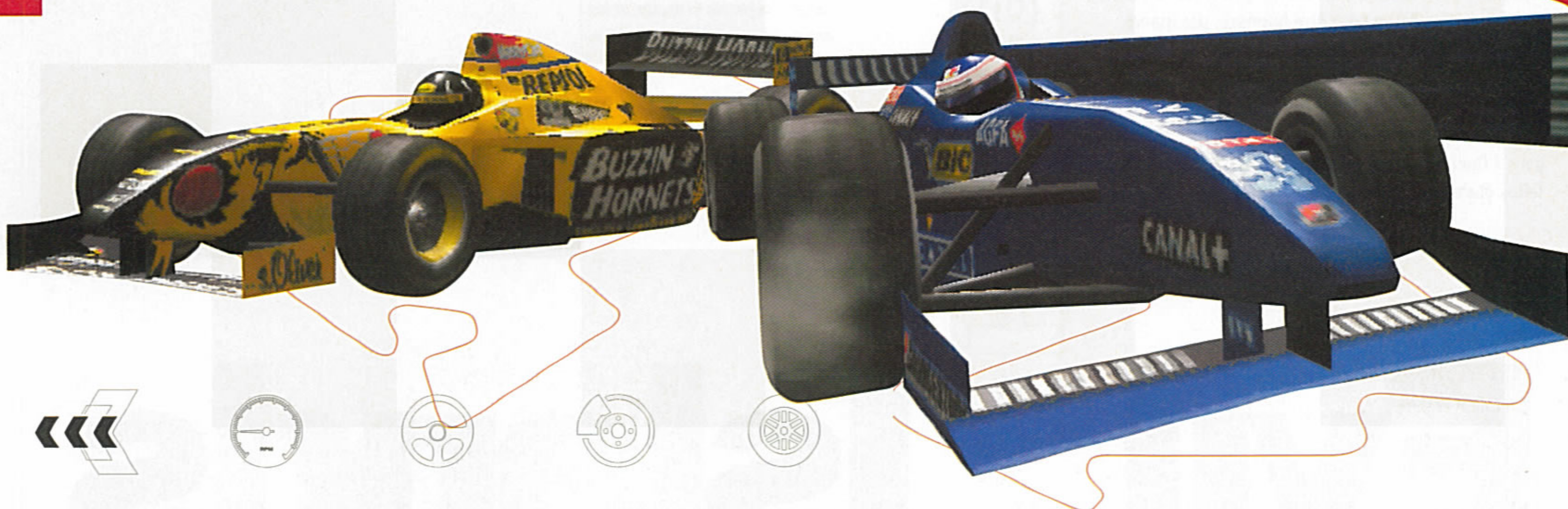
LISTE DES PILOTES PARTICIPANTS

1. Mika Hakkinen	FIN	McLaren-Mercedes	12. Alexander Wurz	AUT	Benetton-Playlife
2. David Coulthard	GB	McLaren-Mercedes	14. Jean Alesi	FRA	Prost-Peugeot
3. Michael Schumacher	ALL	Ferrari	15. Nick Heidfeld	ALL	Prost-Peugeot
4. Rubens Barrichello	BRE	Ferrari	16. Pedro Diniz	BRE	Sauber-Petronas
5. Heinz-Harald Frentzen	ALL	Jordan Mugen-Honda	17. Mika Salo	FIN	Sauber-Petronas
6. Jarno Trulli	ITA	Jordan Mugen-Honda	18. Pedro DE LA ROSA	SPA	Arrows-Supertec
7. Eddie Irvine	IRL	Jaguar-Cosworth	19. Jos Verstappen	NL	Arrows-Supertec
8. Johnny Herbert	GB	Jaguar-Cosworth	20. Marc Gene	ESP	Minardi-Fondmetal
9. Ralf Schumacher	ALL	Williams-BMW	21. Gaston Mazzacane	ARG	Minardi-Fondmetal
10. Jenson Button	GB	Williams-BMW	22. Jacques Villeneuve	CAN	BAR-Honda
11. Giancarlo Fisichella	ITA	Benetton-Playlife	23. Ricardo Zonta	BRE	BAR-Honda

www.grandprixgames.com

www.joystick.fr

Avec Liberty Surf



Ce mois-ci, donnez vos pronostics pour les Grands Prix de France (2 juillet), d'Autriche (16 juillet), d'Allemagne (30 juillet) et gagnez :

1ER PRIX :
Un pocket PC Compaq



2E PRIX :
Un volant Guillemot "Force Feedback Racing Wheel"



DU 3E AU 5E PRIX :
Un volant Guillemot "Racing Wheel"



DU 6E AU 10E PRIX :
Un jeu PC CD-ROM GP 500

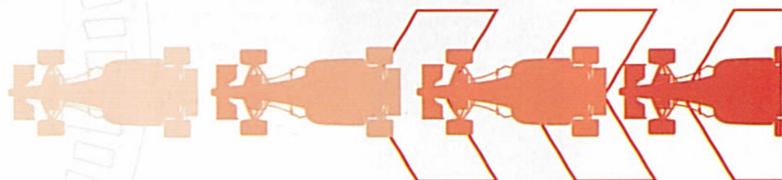
DU 11E AU 20E PRIX :
Un t-shirt Grand Prix 3

ENREGISTREZ VOS PRONOSTICS SUR LE SITE FRANÇAIS OFFICIEL DE GRAND PRIX 3, www.grandprixgames.com, ou sur le site joystick : www.joystick.fr

• Enregistrement des pronostics sur le site www.grandprixgames.com ou sur le site www.joystick.fr : la date limite d'enregistrement pour chaque Grand Prix est le jour du Grand Prix, 12 H 00, heure locale, le 2 juillet pour le Grand Prix de France, le 16 juillet pour le Grand Prix d'Autriche, le 30 juillet pour le Grand Prix d'Allemagne.

• Vous avez aussi la possibilité de nous retourner vos pronostics sur papier libre en mentionnant vos nom et adresse complète (adresse e-mail facultative) à UBI SOFT, concours JOYSTICK/Grand Prix 3, BP 40, 93 108 Montreuil. La date limite d'envoi pour chaque Grand Prix est la veille du Grand Prix, minuit, heure française (le cachet de la poste faisant foi) : le 1er juillet minuit pour le Grand Prix de France, le 15 juillet minuit pour le Grand Prix d'Autriche, le 29 juillet minuit pour le Grand Prix d'Allemagne. Vous pouvez également déposer vos bulletins chez Ubi Soft au 28, rue Armand Carrel, 93 108 Montreuil, jusqu'aux dates ci-dessus.

Jeu gratuit sans obligation d'achat, organisé du 26 mai au 23 octobre 2000. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Le règlement complet, déposé chez Maître Krief est disponible à titre gratuit sur simple demande écrite à l'adresse suivante : UBI SOFT / Concours Grand Prix 3 / Demande de règlement / 93 108 Montreuil. Une seule participation par Grand Prix et par foyer (même nom, même adresse).



TOSHIBA

Guillemot







*Photographies des lots non contractuelles.

COMPAQ

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23F/MIN
3615 UBI SOFT

Ubi Soft
MICROPROSE

HASBRO Interactive

Evil Islands

Encore un coup des Russes !

Il y a bientôt 2 ans, Rage of Mages déboulait sur nos bécanes, mixant rôle et stratégie avec beaucoup d'ambition et un bonheur certain. On découvrait alors que les Russes savaient créer autre chose que des puzzles 3D. Et puis, il y a quelques mois, re-belote avec Evil Islands : du rôle, de la stratégie, et un joli moteur 3D... Hum, mais c'est exactement le cocktail de Warcraft III, ça ! Merci pour le tuyau, Boubou. Faut absolument que j'aille voir ces gens... Oui, à Moscou... Nan, je n'écoute pas les infos, pourquoi ?

par Wanda

Aller visiter un développeur en Russie, en voilà de l'aventure. Entre le parcours du combattant pour obtenir le visa et les conseils avisés des collègues de travail (« Tu feras gaffe à pas te faire enlever, hein ? »), j'avoue que c'est avec une certaine appréhension que j'ai débarqué à Moscou. C'est vrai, quoi : qu'est-ce qu'on connaît de la Russie, vu d'ici ? Ben pour être honnête, pas grand-chose de concret. On sait juste que c'est un très grand pays, qui sort d'une longue période communiste et commence à peine à goûter aux prétendues « joies » du capitalisme, non sans peine ni heurts. Mais qui sont ces gens ? Quel est leur quotidien ? Quels sont leurs rêves ? Telles étaient les questions qui me trottaient dans la tête lorsque j'ai serré la main de Serge Orlovsky, le boss de Nival, qui avait eu la gentillesse de venir me chercher à l'aéroport. Eh bien la réponse, c'est que les développeurs du monde entier se ressemblent tous : ils sont jeunes, ils aiment jouer, et ils sont heureux d'en faire leur boulot. Et ce d'autant plus en Russie, où l'industrie logicielle est l'un des secteurs les moins touchés par la crise qui y sévit depuis quelques années. Bref, les mecs de Nival sont conscients d'être des privilégiés, et il ne fait aucun doute qu'ils sont en train de faire tout ce qu'il faut pour ne pas gâcher cette chance. Rage of Mages, leur premier jeu, souffrait de quelques faiblesses ; ils le reconnaissent bien volontiers : manque de choix dans les dialogues, trop forte linéarité dans les missions, une seule fin possible... Et surtout, à vouloir trop mixer le rôle et la stratégie, ils avaient créé un produit un peu bâtard, qui n'avait pas satisfait pleinement les rôlistes et les fans de stratégie. Mais pour un premier projet, il faut reconnaître que l'entreprise n'était pas dénuée d'ambition. Et c'est le plus important, quand on y pense, car l'ambition, c'est quand même beaucoup plus difficile à acquérir que l'expérience.



Les dommages causés par les ennemis peuvent affecter séparément les 6 parties du corps de vos persos. Vous voyez aussi sur ce screen la dernière mouture de l'interface du jeu, avec les 2 barres de vie et stamina, les sorts sur la droite, et les armes à dispo en bas de l'écran.



Les transformations que subit votre perso au cours du jeu (en taille, en poids et en musculature) seront morphées en temps réel sur les 2 modèles 3D : celui de la fenêtre principale de jeu, et celui de la petite fenêtre d'état.





Expérience : + 10

Les leçons de Rage of Mages ont visiblement permis à Nival de passer au niveau supérieur. En effet, même s'il se déroule dans le même univers et qu'il se définit également comme un mix entre rôle et tactique, Evil Islands n'aura pas du tout le cul entre 2 chaises, comme son prédécesseur. (C'est pour ça qu'il porte un nom complètement différent : pour nous éviter de faire l'amalgame.) Le nouveau projet de Nival sera d'abord un jeu de rôle (et donc pas un concurrent de Warcraft III), et il offrira toute la profondeur que le genre implique. D'ailleurs, pour en établir les règles, les concepteurs se sont inspirés du GURPS (Generic Universal Role Playing System), un système très chiadé, réputé à la fois pour son réalisme et pour l'intransigeance de son créateur... Quoi qu'il en soit, dans Evil Islands, les personnages n'auront pas de classe (et donc une énergie/mana/stamina générique). Ils seront définis par 3 attributs primaires et 6 secondaires, très classiques (force, agilité, intelligence et leurs petits frères), qui n'évolueront que très peu tout au long du jeu.



(C'est vrai que doubler de niveau d'intelligence rien qu'en tuant des streums, ça manque un peu de réalisme.) En revanche, vous pourrez développer à loisir les 3 compétences primaires que sont le combat au corps à corps, le combat à distance, et le combat de fourbe (attaques en douce), qui donneront accès à toute une tripotée de compétences secondaires, évidemment. Idem pour les 3 écoles de magie : la magie élémentaire regroupera tous les sorts de dégâts directs (sorts faisant appel aux éléments comme le feu, l'électricité, l'acide, etc.) ; la magie des sens permettra de développer, comme son nom l'indique, tout ce qui a trait au développement ou à la perte des sens (vision nocturne, invisibilité, etc.) ; et enfin, partant du principe que tout ce qu'on n'arrive pas à cerner est certainement tombé du ciel, la magie astrale réunira tout le reste (téléportation, guérison, paralysation, etc.).

L'histoire et la tactique



Pour ceux qui ne connaissent pas Rage of Mages, sachez que le monde imaginé par Serge Orlovsky est celui d'une planète qui s'est fragmentée en îles et îlots flottants.

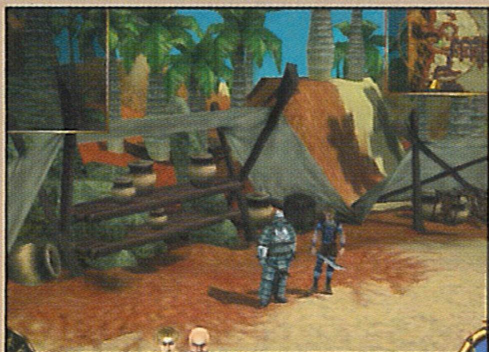
Voici Gipat, l'île sur laquelle vous débutez le jeu. Dans chacune des 2 zones qui s'y dessinent, plusieurs quêtes vous attendent. À vous de choisir par quoi vous voulez commencer.







Oh, les beaux ateliers !

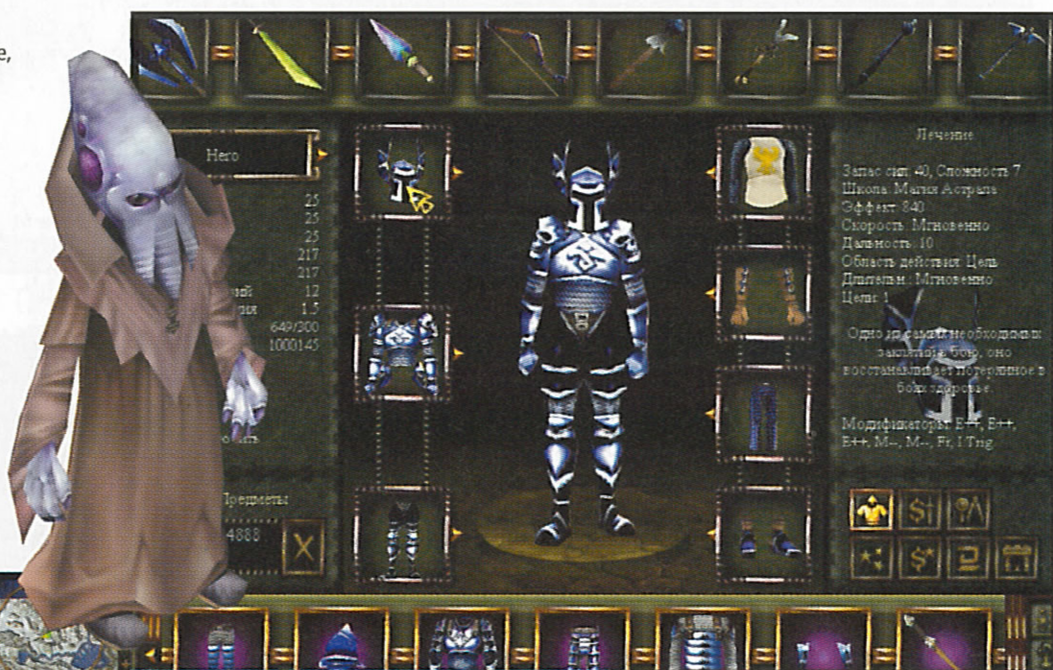


À défaut de développer votre force, votre intelligence, votre barre de vie... vous acquerrez ou créerez des armes, des protections et des sorts de plus en plus redoutables. Oui, vous avez bien lu : vous pourrez créer de nouvelles armes, de nouvelles protections, et de nouveaux sorts. Comment ? Ben tout simplement en mélangeant des composants dans leurs ateliers respectifs. Les objets, les armes, les artéfacts, les runes et tous les trucs que vous récupérerez au cours de vos différentes quêtes, vous pourrez les garder ou les revendre pour acheter d'autres trucs, certes, mais aussi en exploiter les composants. Car en associant telle forme d'armure avec tel métal d'une arme, et en lui ajoutant telle et telle rune, vous aurez une nouvelle protection, qui aura en plus des pouvoirs magiques. Ben oui, à cause des runes, faites un effort pour suivre svp. Mais encore faudra-t-il que vous ayez atteint les niveaux de compétence et de magie nécessaires pour les utiliser. Tout dépendra en effet évidemment du profil que vous aurez choisi pour chacun de vos persos.

Chaque île est dirigé par un Grand Mage, qui en est à la fois le maître et l'esclave, car les Mages ne peuvent pas la quitter, sous peine de la voir se désagréger. Quant aux autres habitants, s'ils ne sont théoriquement pas enchaînés à une île précise, cela ne veut pas dire qu'ils peuvent facilement circuler au sein de ce monde pour autant : les portails de téléportation sont très rares, et rien ne garantit que votre Grand Mage acceptera d'utiliser ses pouvoirs parce que vous voulez aller fêter l'anniversaire de votre cousin Joe sur l'îlot Bloub. Bref, c'est dans ce contexte que vous atterrissez un beau jour, sans rien savoir du pourquoi ni du comment de votre chute (oui, ils nous font le coup de l'amnésie), juste à côté du seul petit village humain d'une île un peu sauvage. Au début, vous serez un peu le jouet des villageois, mais au fil de vos découvertes, vos quêtes ponctuelles se transformeront peu à peu en une véritable enquête. Cette enquête vous fera visiter successivement 3 îles très différentes, peuplées de créatures et de races également très différentes. Votre sens tactique sera alors mis à rude épreuve, et vous devrez apprendre à bien exploiter les complémentarités entre les 4 membres de votre équipe (augmentée au cours d'interactions avec certains PNJ). Car si la première île ne propose que des rixes ponctuelles avec des trolls, des succubes, des cyclopes... et n'est habituée que de races assez primitives comme les goblins, les orcs et



les hommes lézard, les 2 îles suivantes corsent un peu la difficulté. La deuxième île sera plus civilisée, et vous interagirez avec davantage d'humains, ce qui ne vous empêchera cependant pas de combattre des tas de pieuvres, de dryades, de licornes, de rats, de chauve-souris, etc. Mais globalement, il vous faudra agir plus finement qu'avant pour obtenir les infos dont vous aurez besoin. Quant à la dernière île, là, vous aurez fort à faire : dirigée selon un modèle mêlant totalitarisme et esclavagisme, elle sera peuplée de créatures (humains compris) non seulement vindicatives, mais aussi extrêmement puissantes et organisées : bienvenue mes amis les nécromanciens (avec leur lot de zombis et autres squelettes), les ogres, les araignées géantes, j'en passe et des meilleures…















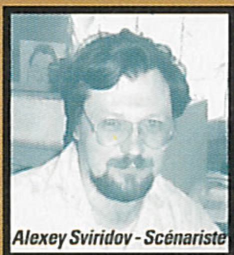
Et pour conclure…

Bref, avec Evil Island, nos Russes m'ont fait forte impression : le jeu semble capable de satisfaire le plus exigeant des rôlistes, tout en tirant agréablement parti des richesses tactiques mises en scène au fil des quelque 80 quêtes non linéaires qu'ils annoncent. Et il pourra se jouer jusqu'à 6 en coopératif, via modem ou réseau, sur une série de 10 zones (avec 4 quêtes en moyenne pour chacune) designées spécifiquement pour ce mode. Et puis, qui sait, peut-être que la technologie client/serveur développée pour l'occasion pourra être exploitée plus tard, pour lui rajouter une option massivement multijoueur… ?

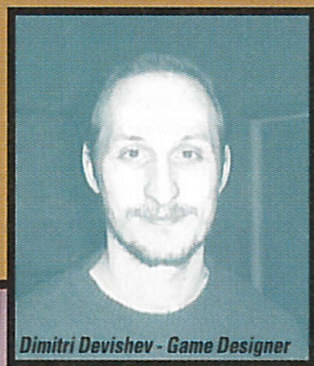
Il y a 3 ans, Serge Orlovsky a bravé les lenteurs de l'administration russe pour créer sa boîte. Aujourd'hui, du haut de ses 28 printemps, il regarde l'avenir d'un œil serein. Avec Rage of Mages, Nival s'est imposé comme le plus prometteur des développeurs russes. C'est d'abord à sa porte que viennent sonner les jeunes diplômés en quête de joies vidéo-ludiques. Après l'achat pour 3 francs 6 sous des droits de distribution pour le marché russe de toute la gamme Cryo 2000 (paraît qu'ils aiment bien les jeux Cryo, les Russes), Serge va s'attaquer à un prochain défi : trouver de nouveaux locaux pas chers et bien câblés. Et là, c'est franchement pas gagné...


Andrey Gulin - Programmeur IA


Alexander Mischulin - Lead Designer


Alexey Sviridov - Scénariste




Dimitri Devishev - Game Designer




Yuri Blazhevich- Programmeur 3D


Madame la comptable

Serge Orlovsky

fondateur et président de Nival Interactive

JOYSTICK : DEPUIS TETRIS, LE JEU RUSSE LE PLUS CÉLÈBRE, LES DÉVELOPPEURS RUSSES SEMBLENT SURTOUT CRÉER DES CLONES D'AUTRES JEUX. POURQUOI SI PEU D'ORIGINALITÉ ?

Serge Orlovsky : C'est très difficile de faire mieux que Tetris, donc nous sommes en effet dans une situation inconfortable, si c'est ça qu'on attend de nous. Il y a des exceptions, mais je crois que les idées géniales n'apparaissent pas soudain de nulle part. L'expérience, c'est un facteur déterminant dans la création. Cela prend du temps d'acquérir l'expérience de la production, du management, de la programmation, et il faut passer par-là avant de voir apparaître quelque chose de vraiment nouveau. Il faut comprendre que cette industrie n'existait pas du tout il y a 6 ou 8 ans, et il n'y avait donc personne pour nous transmettre quoi que ce soit. Il n'y avait pas de leader, aucune société de l'ouest, et nous sommes donc partis de rien. Ce n'est que maintenant qu'il commence à y avoir des équipes expérimentées, qui vont pouvoir montrer ce qu'elles sont capables de faire.

UNE PARTIE DE VOTRE ACTIVITÉ CONCERNE LA LOCALISATION : QU'EST-CE QUE CELA VOUS APPORTE DE LOCALISER DES JEUX ÉTRANGERS ?

Nous avons commencé à faire de la localisation une fois que nous avons eu un peu d'expérience en production et en marketing. La localisation n'occupe que 5 personnes sur 30 chez Nival. Pour développer un jeu, nous avons besoin de 20 personnes pendant 2 ans, alors qu'on peut localiser entièrement un jeu en deux mois et que notre petite équipe gère la localisation de 3 jeux simultanément. Cette activité nous aide beaucoup. La chose la plus importante, c'est que nous avons appris à regarder un jeu du point de vue de l'éditeur. C'est une expérience extrêmement précieuse. D'autre part, c'est très difficile d'obtenir la qualité que l'on souhaite lorsque l'on ne fait travailler les gens que sur un produit par an. Avec la localisation, nous avons des gens qui font des voix et des enregistrements toute l'année. Ils ont acquis une expérience importante et fournissent maintenant un travail de très bonne qualité, que nous pouvons employer pour nos propres jeux. Localiser des jeux, cela nous permet aussi d'examiner les idées et les technologies des autres, de savoir comment faire nos jeux pour qu'ils soient facilement localisables. Un développeur obtient des enseignements très utiles en examinant le travail d'autres développeurs. La localisation nous apporte également un confort financier parce que c'est une activité rentable en Russie

SANS COMPTER QUE LE MARCHÉ RUSSE EST UN PEU PARTICULIER...

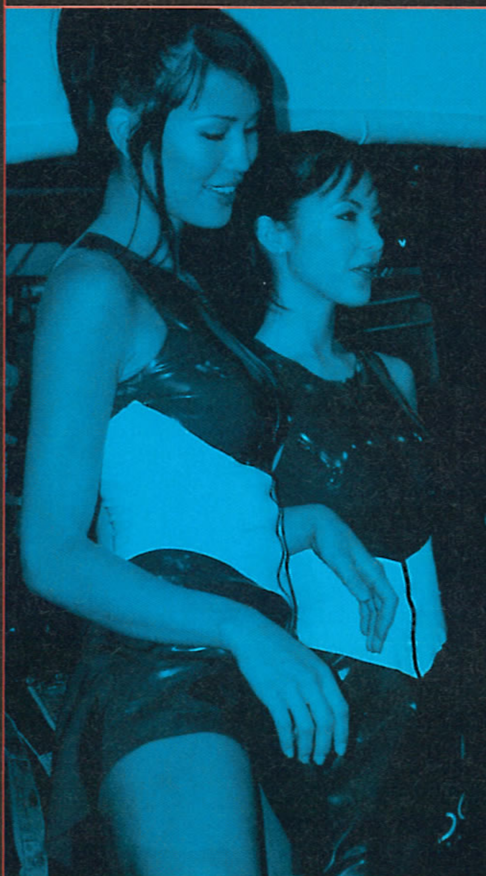
En Russie, les jeux piratés représentent 99 % du marché et c'est un gros problème pour toutes les sociétés qui essayent de survivre ici. Nous menons une lutte infernale contre les copies illégales. Ce dont nous avons besoin en premier c'est d'une bonne localisation, c'est vital. Deuxièmement, nous vendons nos produits à des prix très raisonnables : 2,5 $. À ce prix, nous en vendons entre 10 000 et 15 000 (contre 1 000 environ en version originale au prix normal de 40 $). Cela peut paraître bizarre, mais ce n'est que comme ça que nous gagnons de l'argent. Même les pirates ne peuvent pas nous faire concurrence : nous avons le même prix qu'eux, une bonne localisation, et une distribution très diversifiée, jusque dans les supermarchés et les marchés aux puces. Les éditeurs occidentaux n'ont pas l'habitude de vendre des produits à ce prix : rien que les royalties qu'ils demandent sont supérieures à ce prix.

EST-CE QU'UN JEU COÛTE CHER À DÉVELOPPER EN RUSSIE ?

Les coûts sont globalement deux fois moindres qu'en Europe ou aux États-Unis. La principale raison, c'est que les salaires (qui représentent 90 % des coûts) et le niveau de vie sont plus bas chez nous. Bien plus que deux fois plus bas, même, mais dans l'industrie du logiciel russe, on est plutôt bien payé par rapport aux autres, parce que ce sont des produits facilement exportables.

QUEL EST LE PROCHAIN PROJET DE NIVAL ?

Nous avons un nouveau projet en développement, que nous avons démarré après Rage of Mages 2, et je pense que nous pourrons l'annoncer bientôt. À part ça, depuis les débuts de Nival, nous rêvons d'un jeu massivement multijoueur, et nous progressons dans ce sens à chaque jeu. Peut-être qu'une version massivement multijoueur de Evil Island sera possible...





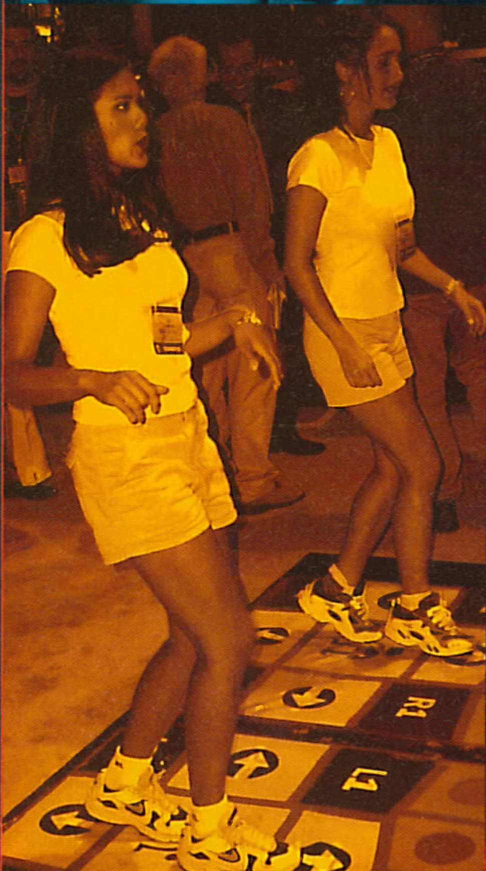
Le salon américain de l'E3 (Electronic Entertainment Exposition), c'est près de 2 400 jeux présentés et l'occasion de voir en quelques jours tout ce que les 18 mois à venir vont nous apporter. L'E3 2000 fut un salon de transition. Entre une PlayStation 2 qui suscite d'énormes espoirs bien qu'elle peine à démarrer, une Dreamcast qui a trouvé son rythme de croisière et une X-Box dont les caractéristiques séduisent grand nombre de développeurs, le marché du jeu PC se trouve un peu désorienté. Il faut dire que les coûts de développement ont été multipliés par 10 en 6 ans, alors que les ventes de jeux PC stagnent plus ou moins (malgré le nombre de plus en plus importants de possesseurs d'ordinateur).

Sur PC, une chose est sûre : Microsoft est en train de s'imposer comme un acteur géant dans le monde des jeux vidéo. Rarement un éditeur aura mis autant de méthode et de moyens pour faire des jeux de qualité. Le résultat est impressionnant (et vaguement effrayant) : il n'y a que des bons jeux chez Microsoft, et il y en a plein. « Ça ne fait que commencer », nous murmurent les sourires conquérants des Billou-men. Ed Fries, le brillant responsable de la division Jeux, a découvert un tout nouveau titre : Grossoft Editeur 2000. Croyez-moi, s'il gagne dès sa première partie, c'est sûr, il ne va plus le lâcher.

Ce dossier vous présente les 22 meilleurs jeux du salon, il sera suivi d'un complément le mois prochain comprenant tous les autres titres qui en valent la peine, mais qui n'ont pas pu être abordés ici faute de place.

Roi du MONDE

E3







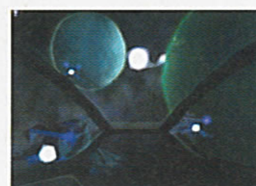
Retrouvez sur le www.joystick.fr les interviews réalisés par Wanda durant l'E3.





Genre	ELITE-LIKE
Développeur	MICROSOFT
Sortie	2001 (AU MIEUX)





Freelancer

DEPUIS QUE CHRIS ROBERTS S'EST DÉSOLIDARISÉ DE L'ÉPOPÉE WING COMMANDER, FREELANCER EST SON NOUVEAU FER DE LANCE. FREELANCER... FER DE LANCE... BON, LAISSEZ TOMBER. CETTE ÉPOPÉE SPATIALE A DE L'AMBITION ET, D'APRÈS CE QUI NOUS A ÉTÉ PRÉSENTÉ, ELLE A TOUTES LES CHANCES DE VENIR REMPLACER ELITE DANS LE CŒUR DES VIEUX JOUEURS. ENFIN !

Afin que les choses soient bien claires entre nous, sachez que si je devais ne retenir qu'un seul jeu de ce salon, ce serait Freelancer. Bon, évidemment, je dis ça à titre perso, il est clair que cela dépend des goûts de chacun. Mais quand même, ce que nous propose mister Chris pour le début 2001 est sacrément tripant. L'action prend place à la fin du XXXe siècle, alors que l'humanité vit en paix (après s'être une fois de plus gentiment tapé sur le facial, bien évidemment). L'air du temps est désormais à l'extension de l'espèce vers des cieux et des planètes plus éloignés. Que cela plaise ou non aux formes de vies extraterrestres qui occupaient ces lieux avant, cela va sans dire. C'est dans ce contexte expansionniste à tendance conquérante que vous, pilote un peu sur le retour, allez vous retrouver embarqué dans une aventure stellaire de grande envergure. En tant que tel (pilote), vous devrez ainsi vous débrouiller pour acheter, vendre, commercer, protéger, piller, améliorer ou changer de vaisseau, tout cela pour mener à bien une trame de fond au long cours. Ah mon Dieu ! que c'est frustrant de parler d'un soft pour lequel on vendrait père et mère mais auquel on ne pourra pas jouer avant l'année prochaine.

Scénarisé oui, mais en fait non...

Même s'il existe un scénario principal destiné à vous motiver, cela n'empêche pas Freelancer de faire évoluer le joueur dans un univers dynamique. Le premier paramètre pris en compte par le générateur de missions « secondaires » est la réputation. Ainsi, cette dernière sera constamment mise à jour en fonction de vos actions. Attaquez le membre d'une guilde, et vous pouvez être sûr que ses collègues tenteront de vous le faire payer de votre vie.
De la même façon, au fur et à mesure de vos succès



guerriers, votre notoriété grandira et votre tête sera tôt ou tard mise à prix. L'économie interstellaire a également une grande importance dans le gameplay de Freelancer. Certaines planètes produisent des matières premières, d'autres de la nourriture ou encore des biens de consommation. À vous d'avoir le nez assez fin pour conclure de bonnes affaires. Là où ça devient sacrément intéressant, c'est lorsque les cours en vigueur changent en fonction des événements qui se déroulent à proximité (changements politiques, effets de mode, sécurité, etc.). Enfin, le générateur de missions gère le type de votre vaisseau pour terminer sa sauce. Par exemple, si une planète s'est fait dérober son stock de blé par des pirates, deux choix vous seront alors proposés : si vous êtes un mercenaire, vous devrez aller récupérer le stock en tuant les malpropres, et si vous êtes un marchand, vous devrez livrer rapidement une nouvelle cargaison de la précieuse denrée.

Tuning touch...



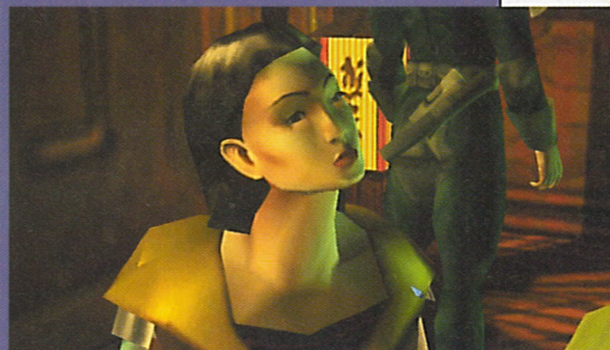
Il est bien évidemment possible de personnaliser l'équipement de votre appareil, voire de carrément en changer si vous le pouvez. Tout cela est lié à votre budget, aux disponibilités des vendeurs et enfin à vos envies. Selon votre passe temps favori (chasse à la prime, commerce, flibusterie ou exploration), vous devrez choisir des appareils correspondant au mieux à votre activité. Des points d'attache permettent ensuite d'équiper votre vaisseau de diverses choses amusantes, comme des missiles, des lasers, des brouilleurs ou encore des rayons tracteurs (et aussi plein d'autres trucs qui me sont sortis de l'esprit, désolé). Ces foirfouilles de l'espace servent également à la réparation des avaries, et vous trouverez également des garages sur les planètes ou dans de grosses stations spatiales. Puisque nous parlons avaries, il faut dire que chaque vaisseau possède plusieurs zones de dégâts. Ainsi, rien n'empêchera votre engin de se retrouver avec l'arrière en chou-fleur, alors que l'avant n'a pas une rayure. Autre détail plaisant, certaines armes sont animées à la manière d'Homeworld : elles pivotent sur leur axe et les canons reculent lors des tirs.

Espace, frontière de l'infini...



Techniquement, Freelancer est également très impressionnant. C'est la première fois que l'espace s'avère aussi bien modélisé, puisque les classiques et tristes bitmaps de fond sont ici remplacés par de la vraie 3D. Vous voyez cette jolie planète mauve avec son bel anneau qui vous nargue au fond de l'écran ? Eh bien, allez y faire un tour et vous vous apercevrez que l'anneau est bel et bien volumétrique, composé de débris divers à tendance collisionatoire. Non, ne cherchez pas, ce mot n'existe pas. Je vous passe les nébuleuses dans lequel un Glaftougarhg ne retrouverait pas son Ploutilfoug, les chatoyantes planètes et galaxies lointaines, les champs d'astéroïdes meurtriers, etc. Plein de jolis effets spéciaux viennent bien évidemment compléter le tout (lumières, explosions, sauts hyperspatiaux) et donnent un impressionnant cachet à l'ensemble du design. Beau et prenant, voilà ce qui au final devrait caractériser Freelancer lors de sa sortie, prévue pour l'année prochaine.









Genre
JEU DE RÔLE/ACTION
Développeur
GAS POWERED GAMES
Sortie
FIN 2001, HÉLAS...

Dungeon SIEGE

Après avoir gravi des sommets avec Total Annihilation, Chris Taylor s'attaque au jeu de rôle par la face action. C'est rafraîchissant et c'est encore un coup de maître pour Grosoft Éditeur 2000.

En effet, après son départ de Cavedog (qui n'a pas porté chance à la société, disparue un an et demi après) et la fondation de son propre studio de développement (Gas Powered Games, mai 98), c'est Grosoft qui a dégainé le premier pour enrôler Chris Taylor. Son nouveau titre est un jeu de rôle orienté action, en fait assez proche de Baldur's Gate dans le concept, et entièrement en 3D. Mais revenons un peu en arrière.
Pour nous autres, fans de stratégie en temps réel, jouer à TA pour la première fois, c'était découvrir un développeur qui avait joué et réfléchi aux même jeux que nous. On passait son temps à s'émerveiller qu'il ait trouvé les petites astuces et corrigé de petits manques, sur lesquels on aurait été bien en peine de mettre le doigt avant son arrivée : pouvoir sélectionner toutes les unités aériennes d'un coup ; voir ses troupes reprendre naturellement à l'arrivée leur formation de départ ; pouvoir programmer autant de constructions que l'on veut ; mille autres raccourcis intuitifs qu'aucune strat' temps réel ne peut plus se permettre d'ignorer désormais. Ben le gars Chris, il est bien parti pour nous refaire le coup, avec son Dungeon Siege.











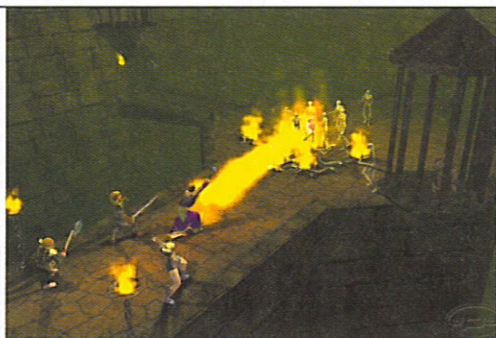
Opération Ravalement

Ça vous énervait, de devoir ramasser un à un les objets de vos ennemis vaincus dans Diablo ou Baldur ? Vous pourrez tout sélectionner d'un coup de souris. C'est chiant, hein, de devoir redéfinir la formation de son groupe à chaque nouvelle situation ? Magic Chris vous permet de définir d'avance des formations et des attitudes (défensif, agressif, tir à distance, etc.) et de les assigner à des raccourcis clavier, et hop ! Chiant aussi, de n'avoir que 6 persos dans son groupe et de ne pas pouvoir les séparer entre plusieurs niveaux ?











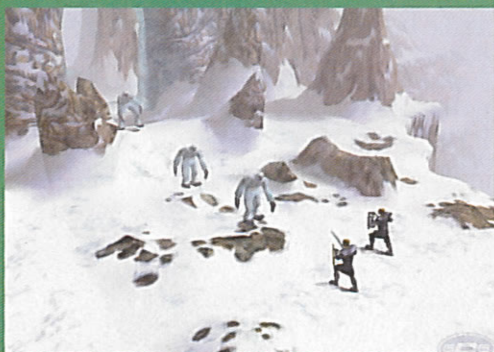




Là, vous aurez jusqu'à 10 personnages avec vous (mais rien ne vous y oblige, si le solo vous tente) et vous pourrez parfaitement les éparpiller. Vos poches sont pleines et vous êtes obligé de jeter ou de retourner à la ville ? Achetez donc une mule ou deux pour transporter votre matos, ou recrutez des porteurs. Des détails de ce genre, Dungeon Siege en regorge.

Ouah, trop troidé ton moteur !

Faut dire qu'il en jette, le bougre ! Le graphisme entièrement en 3D est vraiment mignon (et de bon goût), surtout lorsque que commencent à péter les boules de feu et autres sorts magiques avec gestion de particules à gogo et éclairages en temps réel. Il y a de réelles différences de taille entre les créatures, de l'araignée vraiment géante au dragon parfaitement terrifiant. Si on laisse de coté l'aspect visuel (que rendent bien les screenshots), le plus impressionnant c'est la façon qu'a le « Siege Engine » de gérer parfaitement aussi bien les extérieurs que les intérieurs, ou les transitions entre les deux. Le jeu sera divisé en une douzaine d'immenses zones (3 à 5 heures de jeu pour chacune). Une fois dans l'une d'entre elles, vous n'aurez jamais aucun chargement : vous battez la campagne, explorez les sommets enneigés comme les canyons les plus profonds, et pénétrez dans une mine oubliée ou un château, tout cela de façon parfaitement continue. Il est très difficile de décrire à quel point c'est impressionnant, à quel point cela donne l'impression d'un monde réellement riche et cohérent. Pfff, et dire qu'il va falloir attendre tout ce temps…





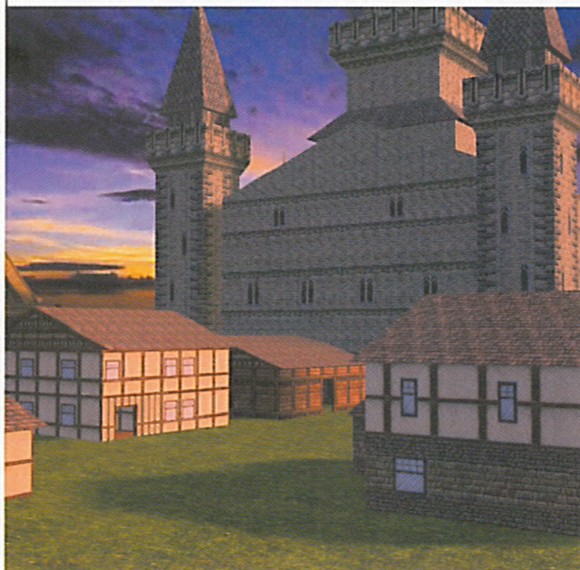




Genre RPG ONLINE
Développeur ORIGIN
Sortie PRINTEMPS 2001

Ultima ONLINE 2

Nous attendions Ultima Online 2 et on nous a présenté Ultima Worlds Online : Origin. Le prochain jeu massivement online d'Origin ne ressemble à rien de connu... Surprise intégrale.





Commençons par une colle : à votre avis, combien de jeux massivement online sont en ce moment même en cours de développement ? Combien dites-vous ? Eh bien, perdu ! La réponse était 70 jeux. Car avec ses 160 000 joueurs abonnés à 10 $ par mois, l'absolu succès commercial d'Ultima Online fait tourner des dollars dans les yeux d'éditeurs et développeurs qui comptent bien se battre pour un bout du gâteau. À tous ces futurs concurrents, voici la réponse d'Origin System : Ultima Online 2, dont on vient d'apprendre qu'après le départ de Richard Garrioth il a été rebaptisé « Ultima Worlds Online : Origin ».

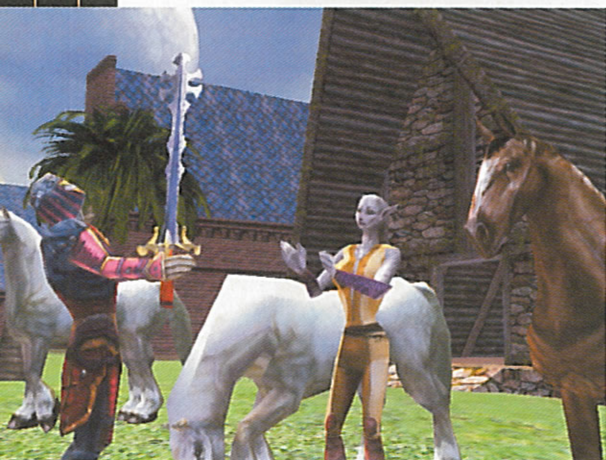


Recette du UWOO

Pour commencer, réunissez dans une même équipe le designer en chef de Meridien 59, l'un des principaux programmeurs de Asheron's Call, le producteur d'UO et Todd McFarlane, le dessinateur de Spawn. Définissez ensuite vos priorités comme suit :

- Créer un univers 3D époustouflant
- Donner la possibilité aux joueurs de personnaliser leur personnage de la tête aux pieds
- Proposer un système de combat irrésistible
- Faire en sorte que le jeu soit aisément jouable par tous





Si vous n'avez plus de Richard Garrioth dans votre frigo, n'hésitez pas à faire table rase du passé en créant un univers radicalement nouveau... Écoutez plutôt ça : un cataclysme a fait péter le monde d'UO. Le présent, le passé et le futur se sont percutés, mélangés et Britannia a éclaté en 3 continents. Deux cents ans plus tard, un précaire équilibre s'est installé, et 3 races d'humanoïdes se partagent la domination de ce monde : les Meers, des hommes-félins venus du passé, se sont spécialisés dans les arts mystiques et habitent Avenosh, un continent sauvage hanté par des monstres venant de la nuit des temps. Les Juka, des hommes reptiles venus du futur, sont de rudes guerriers mais aussi d'habiles techniciens. Ils habitent Logosia, un continent médiéval futuriste, ravagé par des mutants et des psychotiques hybrides mi-hommes/mi-machines (oui, comme Bioman, mais aussi comme Christopher Reeves). Enfin, au centre, les humains habitent notre bon vieux Britania, qui sera le territoire de départ de tous les débutants. Il y sera interdit de s'attaquer entre joueurs. En revanche, les deux autres continents, eux, seront des lieux bien plus dangereux et ouverts aux PK (les joueurs tueurs de joueurs).





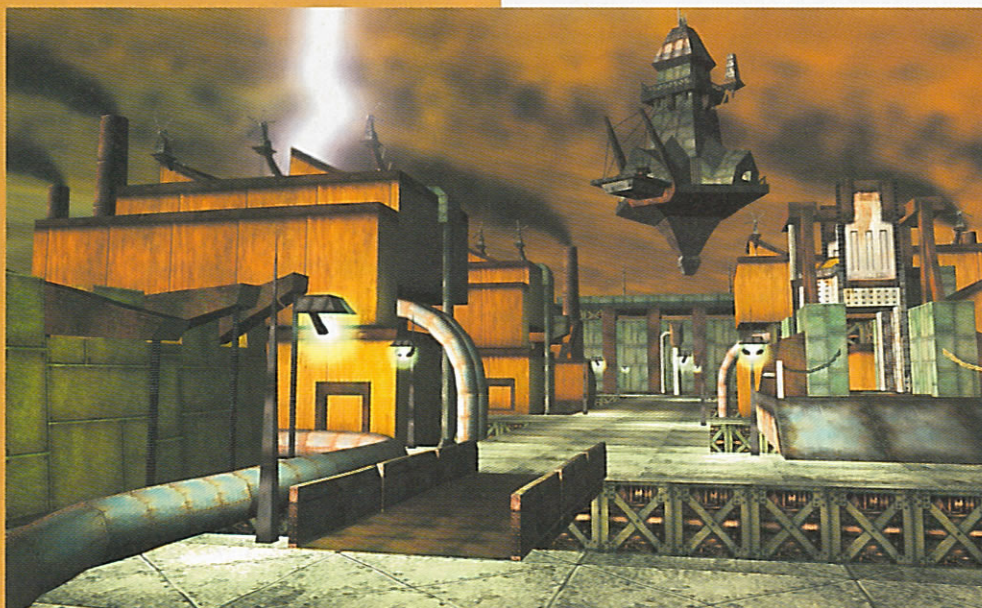


Déroutant, totalement déroutant !

Pour tout vous dire, ce que j'ai vu n'a simplement rien à voir avec le Ultima que nous connaissons. Graphiquement, la patte de Todd McFarlane se fait lourdement sentir : c'est déstabilisant, bizarre et même un peu malsain. Le choix caméra est pour l'instant celui de la 3e personne subjective (vue de derrière à la Tomb Raider), mais d'autres positions de caméra sont déjà à l'étude. Un point d'honneur a été mis pour rendre ce qui se passe à l'écran aussi vivant qu'un dessin animé, et c'est semble-t-il totalement réussi ; les personnages peuvent adopter des dizaines d'attitudes : saluer, faire signe d'approcher, faire un geste de défi, danser, etc. Reste à voir si des joueurs online, avec leur lag et toutes les choses qu'ils ont à gérer simultanément, seront aussi coordonnées que les personnages des jolies cinématiques que l'on nous a servies.

La plus grosse surprise réside assurément dans les combats, qui ressemblent carrément à du Tekken : ça saute de partout, ça se castagne à coups de prises de karaté, c'en est au point qu'il devrait même y avoir des combos. L'interface tirera au passage un joli bénéfice de toutes ces prouesses graphiques, puisque les traditionnels raccourcis clavier d'UO seront désormais doublés de menus déroulants en veux-tu en voilà. En gros, il suffira de cliquer sur n'importe quoi à l'écran pour en afficher un. Les débutants pourront donc enfin se débrouiller d'entrée de jeu. Quant au système de jeu, il devrait toutefois être extrêmement proche du premier Ultima Online. La part belle sera toujours faite à ce vaste système économique, qui a tant fait parler du premier UO ; bien qu'en réalité, il n'ait jamais vraiment fonctionné. Il sera donc toujours possible de devenir grand maître, forgeron ou boulanger, ou même de vivre (chichement) du produit de sa cueillette. Enfin, l'union fera plus que jamais la force et, bien qu'il sera toujours possible de traverser seul un territoire sauvage, l'aventurier solitaire n'aura d'autre choix que de prendre ses jambes à son coup devant les monstres les plus puissants, comme ces dragons dix fois plus grands que les humains. Un système d'équipe sera d'ailleurs proposé, équipes dans lesquelles les points d'expérience gagnés seront partagés à égalité entre chaque membre.

J'imagine que tout cela vous laisse aussi curieux que moi. Rendez-vous est déjà pris pour la fin de cette année, date des premiers tests online. Origin System prévoit de commercialiser son jeu au printemps 2001.

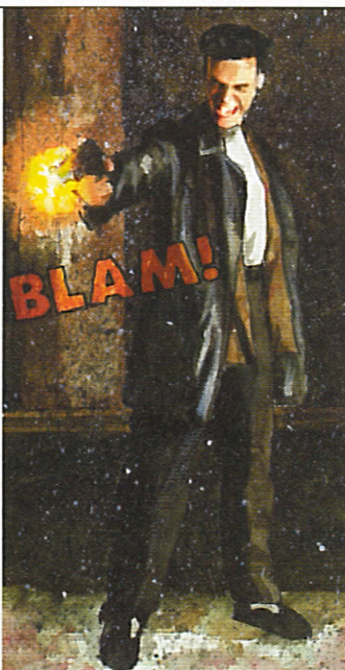




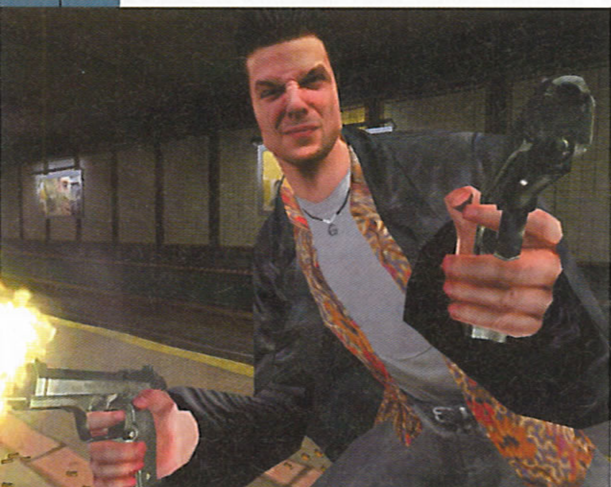




Il aura suffi d'une vidéo, montrée lors du dernier E3, pour faire de Max Payne un des jeux les plus attendus de l'année. Et vas-y que je me la pète à faire un saut latéral tout en plombant l'ennemi d'en face avec mes deux flingues, que je te shoote des gars avec les douilles qui s'éjectent au ralenti, que je te fais des plans à la Matrix, histoire d'en mettre plein les yeux aux futurs clients. Y a pas à dire, les développeurs de Max Payne ont le sens du spectacle.







Max PAYNE

« Waaaah ! », c'est en général ce qui sort de la bouche des gens lorsqu'ils découvrent Max Payne. Faut dire, les petits gars de chez Remedy ont l'air de nous préparer une vraie petite bombe.

E3

Mais bon...

Oui, mais bon. Ce genre de petite scène bien classe et bien frime, ça rend à mort dans une présentation à la presse, mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu. Derrière, il faut un scénario et une jouabilité qui suivent.

Le scénario justement, parlons-en. Max Payne, c'est un mec qui souffre. Derrière ces allures de brutasse, en fait, le Max, c'est un Bisounours au cœur brisé. Toute sa famille a été assassinée, et il est accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, alors qu'il travaillait comme agent de police sous couverture. Et là, il est grave dégoûté. Il se dit qu'il n'a plus rien à perdre, et il plonge dans les tréfonds de New York pour régler ses comptes et obtenir sa vengeance.

Sa vengeance, il l'obtiendra en vue à la troisième personne. Non, pas de vue subjective comme on le pensait à un moment ; le jeu ne sera donc pas un pur Quake-like. Toutefois, le style de jeu devrait être assez similaire : on avance dans des couloirs en dégommant tout ce qui bouge.

L'ambiance promet d'être sombre et très glauque.

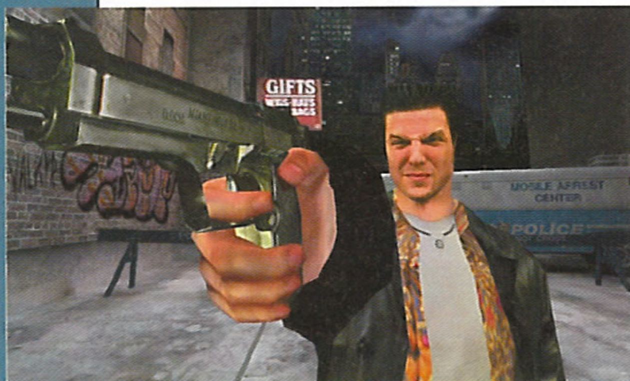




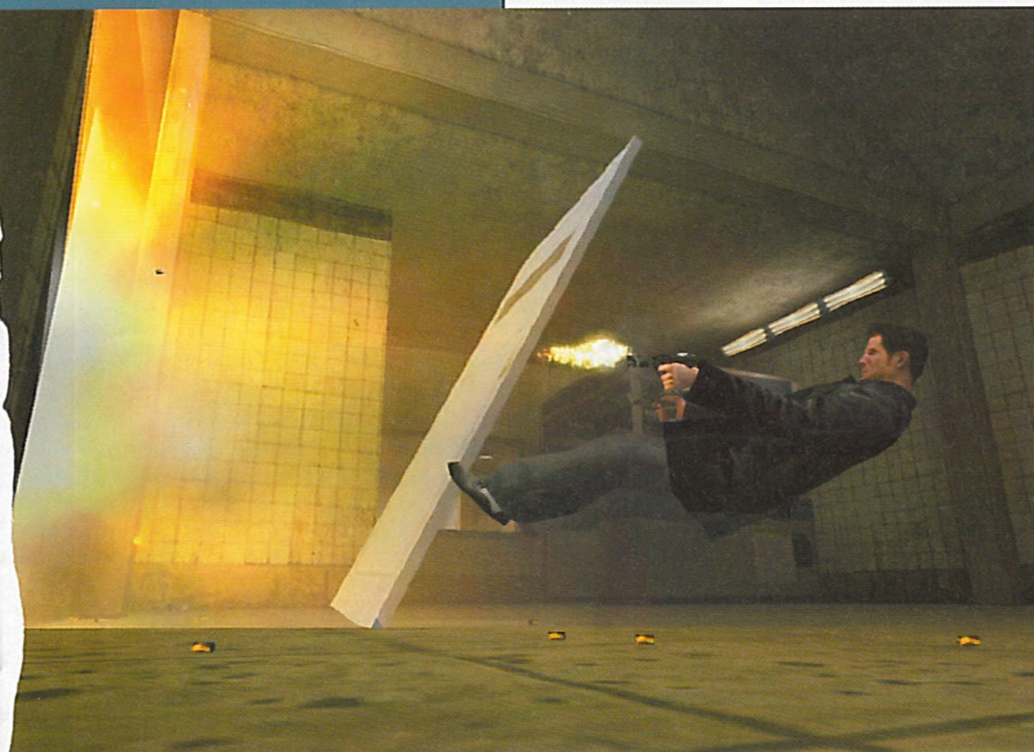
Genre
ACTION

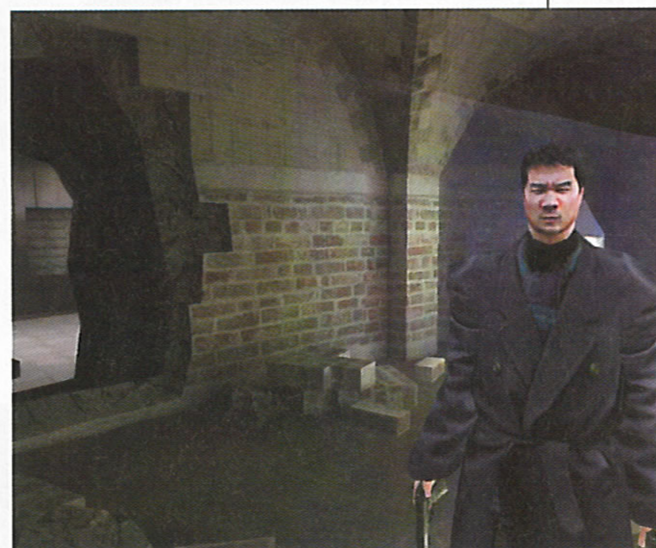
Développeur
REMEDY

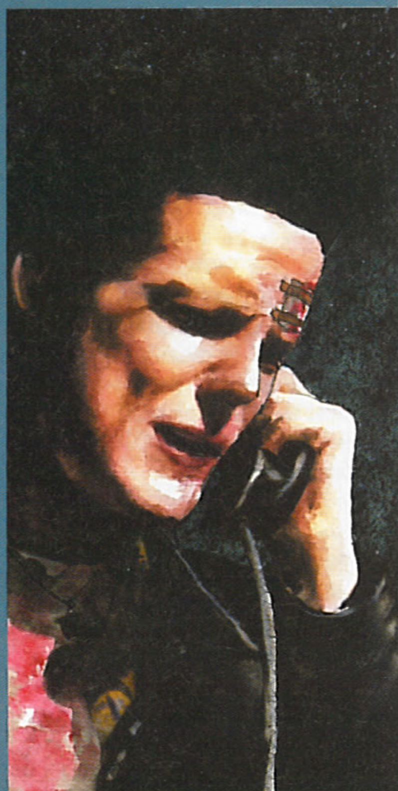
Sortie
WHEN IT'S DONE











Les designers ont voulu rendre avec réalisme l'aspect crade et malsain de quartiers pourris de New York, avec leurs ruelles dégueus, leurs murs pleins de tags et les sirènes de police en fond sonore. Les missions, de l'aveu même des développeurs, devraient se dérouler de manière assez linéaire, histoire de ne pas sortir des rails du scénario, qu'on nous promet plein de rebondissements.

Mocheune Capture

Ce dont on est pratiquement sûr aujourd'hui, en ce qui concerne Max Payne, c'est qu'il devrait vraiment tout casser au niveau technique. Les textures sont photo-réalistes (matez donc les screenshots qui parsèment ces pages pour vous en convaincre), les effets d'ombre et de lumière sont à tomber sur le cul et les mouvements des modèles 3D sont hallucinants (merci au passage à monsieur Motion Capture). Sacrifice presque obligatoire pour obtenir une telle qualité de rendu, les programmeurs de chez Remedy ont dû renoncer au mode Software. Ainsi, le moteur 3D de Max Payne, qui répondra au doux nom de Max-FX, nécessitera obligatoirement une carte accélérée 3D pour fonctionner.

Total Converchenne

Signe qu'ils croient beaucoup en leur jeu et à sa capacité de créer autour de lui une vraie communauté, les gars de Remedy ont prévu de livrer Max Payne avec tout ce qu'il faut pour le modifier de fond en comble pour créer des Total Conversion, c'est-à-dire des séries de missions entièrement différentes du jeu original, un peu comme ce qui se fait pour Half-Life.
Grosse déception en revanche : on a eu la confirmation qu'il n'y aurait pas de mode Multijoueur, car cela aurait obligé les développeurs à limiter le mode Solo. Malgré cette lacune, il n'y a pas de souci à se faire pour Max Payne : avec son action à grand spectacle et ses scènes de fusillade à la John Woo, c'est le titre à guetter pour ceux qui attendent un bon jeu d'action.



NOUVELLES PHOTOS, NOUVEAU FILM, BIOWARE A SORTI LE GRAND JEU POUR NOUS PROUVER QUE LE TANT ATTENDU BALDUR'S GATE II MÉRITAIT JUSTEMENT D'ÊTRE ATTENDU UN PEU PLUS LONGTEMPS QUE PRÉVU.



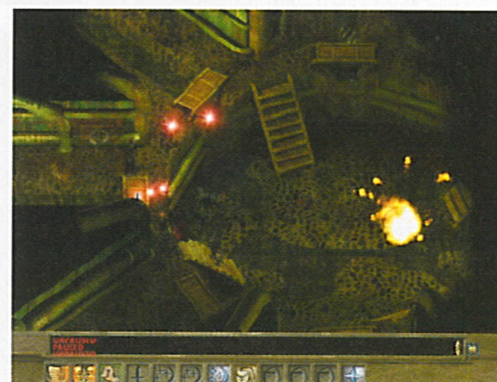
Baldur's Gate II SHADOWS OF AMN

Oui, je l'ai vu tourner et je n'en suis toujours pas revenue. Il était là, devant moi, quand tout à coup, j'ai ressenti un besoin irrépressible : il me le fallait coûte que coûte. J'étais déjà prête à sauter sur le CD pour fuir avec lui loin de tout, quand il a disparu des mains du développeur. Argh ! Horreur ! C'était trop tard, il me faudrait attendre la fin de l'année pour assouvir mes instincts. Il ne me restait plus qu'à admirer les screenshots et à les imaginer animés. Tenez, regardez, vous ne vous sentez pas frétiller ? Non ? Alors, ça ne devrait pas tarder.

Des évolutions aguicheuses

Baldur's II n'innove pas vraiment : il est toujours basé sur les règles avancées de la seconde édition de Donjons & Dragons, mais de nombreuses petites nouveautés améliorent la qualité et la profondeur du jeu, tout en assurant la continuité de la série. Tenez, vous vous souvenez de l'interface, certains la trouvaient lourde avec son impossibilité de disparaître. Maintenant, cette option a été ajoutée et l'interface basée sur la précédente est devenue beaucoup plus configurable.









De la même manière, les classes s'étayent, et des huit initiales, on se retrouve avec presque une trentaine multipliant les sous-classes. Ainsi, le voleur peut aussi bien se spécialiser dans l'assassinat que devenir bretteur, ou pourquoi pas chasseur de primes. Vous pourrez également combattre avec deux armes.
Le nombre de sorts disponibles s'accroît considérablement : plus de 300 avec chacun des animations accélérées 3D vraiment visibles. Ainsi, les éclats de lumière plus ou moins discrets sont remplacés par de vraies animations un peu à la manière de Planescape. Par exemple, le sort convocation de squelettes est complètement changé pour un effet similaire : vous voyez des cercueils sortir de terre, s'ouvrir sur des squelettes armés prêts à répondre à vos ordres.
Le système de combats ne bouge pas : la pause automatique est toujours accessible pour les faciliter. Au niveau I.A., on aura droit à des scripts plus fouillés, et surtout à un pathfinding beaucoup plus élaboré. Vous pourrez importer directement vos personnages du mode solo ou multi du premier Baldur et de son add-on sans perdre des niveaux ou des caractéristiques. Si vous débutez, votre perso sera de niveau six, sept, de quoi pouvoir résister

Genre
JEU DE RÔLE
Développeur
BIOWARE
Sortie
FIN 2000





aux faibles créatures sans trop galérer. Votre héros montera au moins jusqu'au niveau dix-sept. Et si vous êtes vraiment costaud, une quête spéciale vous permettra de posséder votre propre forteresse. Le guerrier aura ainsi un château fort avec des gardes, le barde, un bar où il fera travailler des serveuses, et le voleur, une guilde lui donnant accès à une foule d'informations. Beaucoup avaient reproché à Baldur son petit nombre de quêtes. Dans ce volet, il se rattrape. La quête principale assurera à peu près entre cinquante et cent heures de jeu, mais si vous tenez à accomplir toutes les autres quêtes, vous pourrez doubler cette durée. Le point vraiment génial qu'on espère depuis longtemps et qui était hyper décevant dans le précédent volet est la fin. Cette fois-ci, on nous en promet une digne de nous, et surtout laissant la possibilité de revenir dans le jeu pour finir les petites quêtes pas complètement achevées.

Gentils monstres

Quant aux monstres, ils ont été bien chouchoutés : plus grande quantité d'espèces et tailles différentes. Certes, aucun ne prendra la moitié de l'écran à lui tout seul mais certains seront vraiment impressionnants. Si vous cherchez à vous en servir comme animal familier, ce sera à vos risques et périls car, suivant votre niveau, le charme aura plus ou moins de chance de rater et de se retourner contre vous.
Se retrouver avec un golem sur les bras alors qu'on a déjà quelques créatures hargneuses à éliminer n'est pas ce que l'on souhaiterait le plus. Au final, Baldur's II promet d'être encore plus fantastique que son prédécesseur.
La question des quêtes reste encore problématique : même si on nous promet une plus grande richesse que dans le premier opus, seront-elles aussi nombreuses que dans Fallout ? Là est la question.





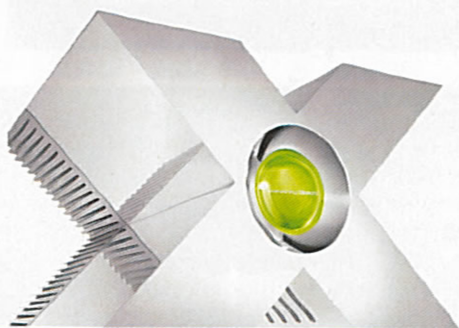
Quoi de Neuf

Ackboo

Microsoft X-Box v2.0

Et voilàààà, histoire de faire son intéressant, Microsoft a profité de l'E3 pour faire une petite mise à jour des specs de sa future console.
Du coup, nos petits potes de Joypad crient à l'intox en disant que c'est le début d'une très longue série de communiqués annonçant des changements bénéfiques dès que la technologie le permettra. Pour le moment, voici les dernières infos sur les ingrédients que MS prévoit d'employer : processeur Intel à 733 MHz (certainement de la future gamme des Willamette) et processeur sonore 256 voix hardware, dont 64 capables de gérer les sons 3D HRTF (positionnement 3D façon Aureal). Cette puce sonore s'annonce aussi impressionnante que le NV25 pour la 3D. La gestion de DirectMusic, par exemple, est entièrement hardware.
Pour comparer, la PS2 ne dispose que de 48 canaux et ne sait pas faire d'anti-aliasing en hardware. Les démos vues à l'E3 sont impressionnantes : celle du robot et de Raven (sa pilote) qui était en 3D précalculée lors de la présentation de la GDC est maintenant en temps réel, avec une qualité presque supérieure ! Vivement dans 16 mois que ça sorte !

Prix : NC
Internet : http://www.xbox.com





Razer Mamba

Dans la série « comment éclater Ackboo à Quake 3 », je suis toujours à la recherche d'une souris magique. La société Razer pourrait bien me dépanner sur ce coup-là avec la Mamba. Basée sur la même technologie que la Boomslang, elle aura en revanche un design radicalement différent pour satisfaire les joueurs allergiques aux sensations du premier modèle. Câble ultra-long, protection anti-poussière, drivers customisables (avec support de macros) : tout est prévu pour faciliter la vie des frageurs fous. La bestiole devrait pointer son museau cet été, pour un prix encore inconnu mais certainement proche de celui de la Boomslang 2000 dpi (600 F TTC environ). Razer a du reste embauché la crème des Quakers de la planète (Sujoy par exemple) pour le développement et la promotion de ses produits.

Prix : NC
Internet : http://www.razerzone.com/



Microsoft Land

En septembre, la guerre des joysticks (à retour de force de préférence) aura bien lieu. Un des favoris sera le nouveau bébé de Grosoft. Connectique USB, 16 fonctions programmables différentes, nouveau design : de quoi remplacer avantageusement le papy du genre. Pour occuper la main gauche, le Strategic Commander devrait en intéresser plus d'un : capable de bouger sur 2 axes et de pivoter, son but est de remplacer le clavier dans le plus de jeux possible, en rassemblant les commandes sous la main. On jugera de l'efficacité quand on aura la chose à la rédaction. Mais d'après ce que j'ai vu sur le salon, c'est très prometteur surtout pour les jeux de stratégie en temps réel.
Dernier produit pour les fous de jeux en réseau, le SideWinder Game Voice. Version hardware de logiciel comme Roger Wilco, il permet de discuter avec son équipe ou ses ennemis lors des parties



E3



en réseau (LAN ou Internet). Le boîtier de commande offre beaucoup plus de fonctions que les logiciels actuels (discussion avec un membre en particulier de l'équipe, au team entier, à tous les joueurs, etc.). Il sert également en offline, grâce à sa fonction de reconnaissance vocale qui permet de déclencher des actions (changement d'armes, etc.) à la voix ! Vivement les tests (et rangez vos bureaux, ça va faire beaucoup de matos autour du clavier) !

Prix: NC
Internet : www.microsoft.com/hardware

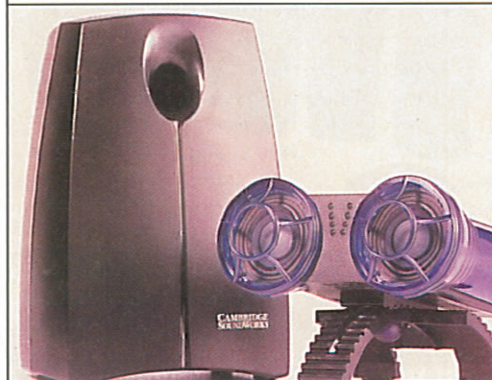


Creative Labs MP3 Players

Les players de MP3 ont clairement le vent dans le dos, ces derniers temps. Creative Labs en profite pour présenter trois nouveaux modèles dont deux particulièrement intéressants : le Nomad Jukebox et le Nomad II. Le premier risque d'en faire baver plus d'un. Sous la forme d'un discman classique, cette machine intègre en fait un disque dur de 6 Go qui peut stocker dans les 100 heures de musique qualité CD et un DSP qui garantit une excellente qualité de décodage et fournit des effets audio du style reverb. Les formats supportés sont le MP3, le WMA et le WAV. Comme le programme peut être updaté, tout nouvel algorithme devrait pouvoir être supporté sans problème. Les fans de jogging peuvent courir sans peur des coupures : le buffer de lecture est de 5 minutes ! Petit souci à l'horizon tout de même, l'interface USB risque de ne pas être suffisante pour remplir rapidement les 6 Go de MP3... Creative estime à 3 ou 4 heures l'autonomie de l'appareil sur ses 4 batteries NiMH. Sortie prévue cet été pour un prix plutôt élevé. L'autre appareil est beaucoup plus petit et est en fait la nouvelle version du Nomad qui n'a jamais été vendue chez nous. Il se met au niveau du dernier RIO de Diamond et utilise maintenant un port USB pour le transfert des morceaux, une télécommande sur le casque, un écran rétro-éclairé, un tuner FM et un système d'enregistrement de la voix pour l'utiliser comme dictaphone.

Prix : environ 4 000 F / 2 500 F (Nomad II 64 Mo)
Internet : www.nomadworld.com





Creative Labs PlayWorks PS2000

Une grosse paire d'yeux qui vous matent bizarrement. Voilà à quoi on pense en découvrant, pour la première fois, ce nouveau système d'enceintes de Creative Labs. Constituées d'un speaker frontal et d'un caisson de basse, les PS2000 ont été particulièrement étudiées pour accompagner la PlayStation 2. La connexion se fait par câble optique et gère le Dolby Digital 5.1 avec seulement ces deux éléments. Le décodeur interne du kit et la conception particulière de l'unique enceinte frontale arrivent à recréer un son 3D, à condition d'être assez proche de cette dernière. J'ai testé la chose rapidement sur le salon, et à ma grande surprise, ça a l'air de marcher plutôt bien ! Une télécommande infrarouge est livrée avec ce kit, et des connexions analogiques en mini-jack sont aussi disponibles. La sortie est prévue pour coïncider avec celle de la PS2 (vers octobre).

Prix : NC
Internet : www.creaf.com



Logitech SoundMan

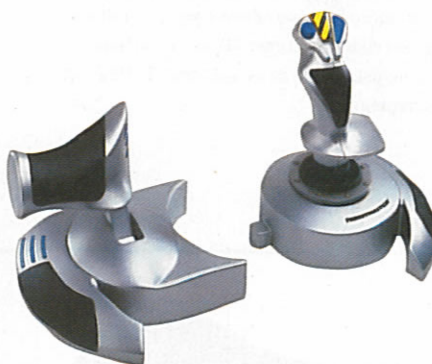
En plus des différents périphériques de jeux, Logitech continue de sortir de nouveaux modèles d'enceintes pour PC. Trois kits font leur apparition : les SR-30, S-20 et S-4, et en septembre le haut de gamme Xtrusio DSR-100. Ce dernier délivrera 100 watts de puissance et utilisera toujours la technologie LIMAD (Linear Magnetic Drive) de la gamme qui permet d'avoir des petites enceintes puissantes. Le prix n'est pas encore connu.
Le SR-30 est un kit de 4 satellites et 1 caisson de basses qui bénéficie d'une nouveauté bien pratique : un module séparé nommé SoundTouch, qui contient les commandes de volume, le bouton marche/arrêt et une prise casque. Le S-20 ne dispose que de 2 satellites, mais intègre le SoundTouch et le S-4 sera un système stéréo d'entrée de gamme. Contrairement à Microsoft qui a laissé tomber, Logitech semble bien décidé à se tailler une belle part de marche sur ce secteur très concurrentiel

Prix : entre 150 et 600 francs selon les modèles
Internet : http://www.logitech.com/

Thrustmaster news

Depuis son rachat par Guillemot, la marque Thrustmaster ne chôme pas. Toute une nouvelle gamme de joypad arrive sur PC par exemple, avec dans le tas des modèles digitaux, à retour de force et USB bien sûr. Le Dual Power Gamepad, par exemple, est équipé de 2 moteurs qui envoient les vibrations aux mains du joueur, comme ceux que fabrique Sony depuis un moment pour sa PlayStation. Du reste, son look en est largement inspiré avec 2 sticks analogues qui tombent sous les pouces. Au total, on a droit à 13 boutons programmables. Le Dual Analog Gamepad est strictement le même, les vibrations en moins et le Dual Digital est l'entrée de gamme, dépourvu des sticks analogiques. Les prix (à la louche) devraient tourner entre 150 et 300 francs selon les modèles.
Les joysticks ne sont pas en reste avec les nouveaux Fox2, Fox 2 Pro, AfterBurner et AfterBurner ForceFeedback. Ce dernier est le plus intéressant, avec un système de manette des gaz intégrée à la base du joystick. Cette manette est en fait détachable si vous préférez jouer de chaque côté du clavier (environ 750 francs).
Le fleuron de la gamme sera dans la digne succession des grandes productions Thrustmaster : un joystick tout en métal qui sera la reproduction fidèle d'un manche de F16. La base du joystick et le stick lui-même seront détachables pour permettre de changer le manche pour celui d'un F18 plus tard par exemple. Attendez-vous à des prix à la hauteur de la qualité... Tous ces modèles sortiront entre cet été et septembre... normalement.

Prix : entre 150 et 750 francs selon les modèles
Internet : http://www.thrustmaster.com/







Logitech WingMan RumblePad

Ce nouveau pad à retour de force de Logitech est a priori le meilleur de sa catégorie. La finesse des effets produits dépasse tout ce qui existe pour le moment grâce à une technologie améliorée. Connecté sur le port USB, les effets sont beaucoup mieux réussis que sur les pads avec vibration d'une PlayStation. Les transitions droite-gauche d'un choc - en voiture par exemple - sont parfaitement rendues. Comme les autres pads du genre, deux sticks analogiques sont présents ainsi que 9 boutons programmables. En entrée de gamme, le modèle Precision devrait plaire à moins de 90 francs. À noter que tous ces pads disposent d'une croix de direction droite bien plus agréable à manier que les modèles « ergonomiques » où l'on a tendance à ne faire que des diagonales... Disponibilité de tout ça : cet été.

Prix : NC
Internet : http://www.logitech.com/

Logitech WingMan Force 3D

Prévu pour juin, le nouveau joystick force feedback de Logitech reprend la forme du WingMan Extreme avec quelques nouveautés bienvenues. Le manche est enfin rotatif comme sur les modèles Microsoft, la prise en main toujours aussi excellente, et le positionnement des commandes comme celle des gaz très pratique. Le rapport qualité/prix devrait le placer en tête par rapport à la concurrence lors de sa sortie. De nouveaux volants feront aussi leur apparition en juillet.

Prix : environ 500 francs
Internet : http://www.logitech.com/





Saitek news

Saitek profite également de l'E3 pour présenter une gamme complète de nouveaux périphériques. Le P150, par exemple, est un pad d'entrée de gamme simple mais a priori bien pensé pour concurrencer ceux de Logitech, MS et Gravis. Le Cyborg 3D Digital est un nouveau joystick (USB/port jeu) capable de s'adapter aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. De nouveaux volants sont aussi prévus, et je rappelle l'existence du SP550 qui combine un joypad avec un joystick classique, les deux étant détachables ou utilisables combinés. Comme pour les autres marques, les produits les plus intéressants referont sûrement une apparition dans cette rubrique pour des tests plus détaillés.

Prix : NC
Internet : http://www.saitek.com/







Altec Lansing ATP3

Les enceintes pour PC pullulent sur le marché. Entre Altec, Labtec, Yamaha, JBL, Logitech et quelques dizaines d'autres marques, le choix est difficile. Sur le stand Altec, aucun kit révolutionnaire mais le modèle ATP3 attire tout de même l'œil. Arrivé à la rédaction juste avant l'E3, cet ensemble de 2 satellites et d'un caisson de basse puissant bénéficie d'un design original. Les satellites sont en effet tout plats, avec le haut-parleur des médiums caché dans la base et orienté vers le bas. Le son est très satisfaisant vu le prix, mais une prise casque aurait été la bienvenue pour ne pas se fâcher avec les voisins...

Prix : environ 800 F TTC
Internet : http://www.alteclansing.com/

Genre **STRATÉGIE POLITIQUE**
Développeur **ELIXIR STUDIOS**
Sortie **PRINTEMPS 2001**







Republic THE REVOLUTION

DANS LA CATÉGORIE JEUX AMBITIEUX, REPUBLIC GAGNE LA PALME DE CET E3. OUI, MÊME DEVANT BLACK AND WHITE. D'AILLEURS, DEMIS HASSABIS, SON CRÉATEUR, A FAIT SES ARMES AVEC PETER MOLYNEUX HIMSELF. ON DIRAIT QUE L'ÉLÈVE VEUT DÉPASSER LE MAÎTRE.

Est-ce d'avoir participé à plusieurs jeux de Molyneux (notamment Theme Park et Black and White, dont il a abandonné l'équipe en 1998 pour monter sa propre boîte) que Demis doit l'ambition de sa première œuvre vidéo-ludique ? Ou est-ce à son talent propre ? Un peu des deux, sans doute. Mais ce qui est certain, c'est que du haut de ses 23 printemps, le petit Demis est de la race des grands. Sa vision est à la fois immense et très claire : avec Republic, il est en train de créer un vrai monde en 3D (dans une Russie imaginaire), avec de vraies villes (aussi belles et précises dans les pétales de leurs roses que vues de très haut), peuplées de vrais gens (1 million de personnes au total, toutes différentes et uniques, toutes !), qui agissent et pensent de manière autonome, tout en prenant place dans un savant réseau d'interconnexions et d'interdépendances idéologiques, financières et émotionnelles (comme autant d'atomes qui composeraient une gigantesque molécule). Ce sont tous ces gens – ou du moins leur majorité – que vous devrez gagner à votre cause, étape par étape (contrôle d'une petite ville, puis d'une grande ville, puis de la capitale), pour passer de l'état de citoyen de base à celui de président du pays. Pour y arriver, que vous jouiez seul contre 15 factions adverses gérées par l'ordinateur, ou en réseau contre 15 adversaires humains (sans compter le président en place, adversaire ultime qui sera toujours géré par la machine), il vous faudra choisir un mode de gouvernement : politique, militaire, économique, religieux ou mafieux. Mais quoi que vous ayez choisi, un seul objectif : obtenir l'adhésion des habitants en ralliant à votre cause le plus de personnages influents possible. Et un seul moyen : l'action. Parmi les quelques milliers d'actions à votre disposition, outre le fait d'intervenir physiquement dans le monde (par l'intermédiaire de votre propre perso modélisé lui aussi en 3D), citons en vrac : le chantage, le lavage de cerveaux, la propagande, l'émeute, le sport... Et arrêtons-nous là, sous peine de ne plus pouvoir nous arrêter. Tant pis pour la gestion des saisons, du jour et de la nuit, de la météo, de la vie quotidienne des habitants... Tant pis. Stop !









E3

Genre **SIMULATION DE FORMULE 1**
Développeur **MICROPROSE**
Sortie **SEPTEMBRE 2000**

Grand PRIX 3

UNE NOUVELLE VERSION UN PEU PLUS ABOUTIE DE GRAND PRIX 3 ÉTAIT PRÉSENTE SUR LE STAND D'HASBRO, ET PLUS LE TEMPS PASSE, PLUS CETTE SIMULATION SENT LE HIT À PLEIN NEZ. TANT MIEUX, CELA SIGNIFIE QU'ELLE EST MÛRE ET QU'ON POURRA BIENTÔT LA CUEILLIR.

L'ambition de Geoff Crammond est connue depuis bien longtemps : reléguer les autres simulations de Formule 1 au rang de joujoux pour neuneus. Afin d'y parvenir, notre homme et ses acolytes prennent manifestement tout leur temps pour peaufiner leur rejeton dans ses moindres détails. Rappelons qu'il s'agit ici de la saison 1998 et que 5 niveaux de difficulté seront présents. Tous les types de joueurs devraient ainsi pouvoir prendre leur plaisir sans trop galérer (le tout étant appuyé par 8 aides au pilotage), malgré le tempérament élitiste de la bête. Le cockpit est entièrement en 3D, diverses informations étant par la même occasion affichées au centre du volant. Le moteur graphique est à la fois software et accéléré 3D, et semble respirer à pleins poumons. C'était d'ailleurs la première fois que nous avons pu l'admirer dans sa version Direct 3D, et franchement, on n'a pas regretté les 10 000 km parcourus nécessaires à cet acte de voyeurisme.



La nouvelle référence ?

Ça, on ne le sait pas encore, mais ce qui est sûr, c'est que les détails graphiques fourmillent par paquets de douze. À ce sujet, la gestion de la météo est bluffante de réalisme, car le rendu de la pluie est tout simplement le meilleur que nous ayons pu admirer jusqu'à ce jour. Par exemple, des flaques d'eau parsèment la piste, l'environnement s'y reflétant diversement selon les endroits. Bon, je sais, c'est un peu obscur expliqué comme ça, mais faites-nous confiance, c'est vraiment superbe. Pour le reste, c'est un peu du réchauffé, mais c'est le genre qui veut ça : déformations, pannes, pertes d'éléments, réglages, télémétrie, bruitages d'enfer, nombreuses vues. Le multijoueur autorisera jusqu'à 16 joueurs en réseau local (LAN), mais, pour le moment, les parties sur Internet ne sont pas à l'ordre du jour. Bon, allez, vous l'aurez compris, Grand Prix 3 s'annonce très, très prometteur.









Genre
SIMULATION DE VOITURES
Développeur
EMPIRE SOFTWARE
Sortie
AUTOMNE 2000



World Sports CARS



ALORS LÀ, JE DIS ATTENTION : CE WORLD SPORTS CARS A TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE FUTURE BOMBE. POUR PEU QUE TOUT CE QU'ON NOUS A PROMIS SOIT BIEN AU RENDEZ-VOUS DE CETTE SIMULATION, LA CONCURRENCE A DE SÉRIEUX SOUCIS À SE FAIRE.



Je vais être honnête avec vous : en entrant dans la salle d'Empire Software, j'ai reçu une grande claque dans la face. Du genre de celle que vous ne voyez pas venir, et qui vous frappe tellement fort que vous vous demandez si vous n'êtes pas en train de rêver. World Sports Cars est effectivement… comment dire… enfin… il est tellement… waaaaaaaaaaaa. Oui, les mots me manquent pour vous dire à quel point ce jeu est supérieur à tout ce que nous avons vu en termes de design. À la limite, on se demande même si c'est bien un PC qui est à l'origine de ce qui est affiché, ou plutôt une station graphique bien pro et bien chère. La modélisation et les textures des voitures sont incroyables de précision, beauté et finesse. Sachez que les photos qui traînent ici et là ne rendent pas hommage à ce que nous avons vu, mais elles devraient suffire à vous faire une idée. En fait, je ne sais pas comment vous décrire exactement la sensation visuelle qui se dégage de cette simulation, mais il semblerait qu'elle soit la première représentante d'une nouvelle génération de design. Peut-être une histoire de grain et de palette, chais pas…

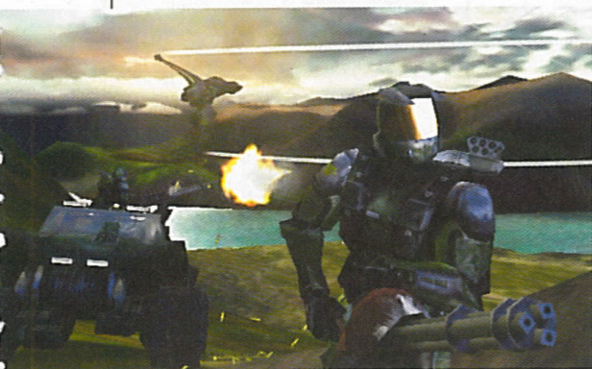


Beau à crever, oui madame

Pour vous mettre en appétit, je vous cite en vrac quelques-unes des spécifications du jeu : cockpit virtuel, déformations, ouvertures des portes, des coffres et des capots, reflet de l'environnement sur les visières (entre autres), gestion de la saleté (insectes, huile, gomme, résidus de carbone, etc.), pannes, pertes d'éléments, nombreux effets spéciaux, etc. Certes, il faut tempérer cet enthousiasme par le fait que nous n'avons vu qu'une seule voiture tourner sur la piste, et que certains aspects du jeu n'étaient pas encore optimisés (modèle physique, impression de vitesse, dégâts, I.A.). On attend donc d'en voir un peu plus avant de s'emballer définitivement. Petit détail au passage qui devrait faire réfléchir plus d'une équipe de développement : deux, c'est exactement le nombre de personnes travaillant sur ce projet. Deux frères, du nom de West ; l'un code et l'autre dessine. Oui, vous avez bien lu, comme à la vieille époque. Croisons les doigts pour que ce conte de fée tienne le coup jusqu'à la fin de l'histoire. Bon, je vous laisse, je vais chercher de la glace pour calmer ma joue.







Genre
ACTION/AVENTURE
Développeur
BUNGIE
Sortie
2001



Halo

JE SAIS, C'EST PAS LA PREMIÈRE FOIS QU'ON VOUS CAUSE DE HALO DE BUNGIE. MAIS CE JEU EST TELLEMENT PROMETTEUR QUE NOUS CONTINUERONS À VOUS EN PARLER TANT QU'IL NE SERA PAS SORTI. ET APRÈS AUSSI, MÊME. EH OUI, ON EST COMME ÇA À JOY, LES JEUX VIDÉO, C'EST UN PEU NOTRE PASSION.

Depuis quelque temps, je sais pas ce qui se passe mais j'ai des visions. Je vois... je vois un monde formé d'un anneau de 20 000 km de diamètre, plein de technologies et de cultures extra-terrestres. Je vois... un jeu d'action épique, ambiance S.-F. et combats explosifs. Je vois... un univers gigantesque et ultra-réaliste qu'il fera bon explorer à pied, en Jeep ou dans les airs. Tout seul ou à plusieurs. Je vois... je vois surtout plein de joueurs, moi le premier, définitivement impatient de mettre la main sur Halo, le dernier rejeton de Bungie, l'éditeur rescapé du Mac. Pitié ! faites que l'attente ne soit pas trop longue.

Halocination visuelle

Dans Halo, le joueur incarnera un officier militaire humain, livré à lui-même à la surface de ce drôle de monde en anneau (toute ressemblance avec le Ring World de Larry Niven n'est pas fortuite du tout). Notre héros pourra travailler de concert avec d'autres humains. Mais la plupart du temps, il se débrouillera tout seul. Sa tâche sera énorme : livrer une guérilla contre une force alienne supérieure en nombre et lourdement armée, les Covenant. Cet affrontement, notre super-héros l'aura bien cherché. Pour empêcher les Covenant de s'en prendre à la planète Terre, le très subtil Raoul - nous l'appellerons ainsi - s'est posté devant les envahisseurs et les a attirés sur un monde artificiel pour faire diversion. Une occasion comme une autre de découvrir cet univers somptueux.
Créateurs entre autres de Marathon et Myth, les codeurs de Bungie nous ont habitués à des productions de grande qualité où le design d'enfer est parfaitement servi par une technique de pointe. Halo ne faillit pas à la règle. Pas de temps de chargement. On pourra arpenter les vastes paysages en extérieur, avec leur flore, leur faune et leur météo particulières, sans qu'aucun accès disque ne vienne nous perturber. Et pourtant, ce ne sera pas faute d'afficher des tonnes de détails. Ce que nous avons pu voir du moteur 3D à l'E3 est à couper le souffle. Le « Halo engine » gère toutes les fonctions avancées du moment : ombres en temps réel, cinématique inverse, terrain déformable, T&L, texturage multipasses, modèles polygonaux à plusieurs niveaux de détail, son 3D. Même l'I.A. devrait être surprenante et agir aussi bien au niveau individuel qu'au niveau d'un groupe d'ennemis. Et c'est une autre des spécificités intéressantes de Halo : un gameplay prévu pour le coopératif. Par exemple, dans le cas des véhicules, un joueur pourra piloter la Jeep pendant qu'un de ses coéquipiers sera à la tourelle canon, et un autre fermera la marche à coups de lance-roquettes. Dans le mode multijoueur, il sera aussi possible de choisir le camp alien. Rudement chouette, que ça s'annonce.

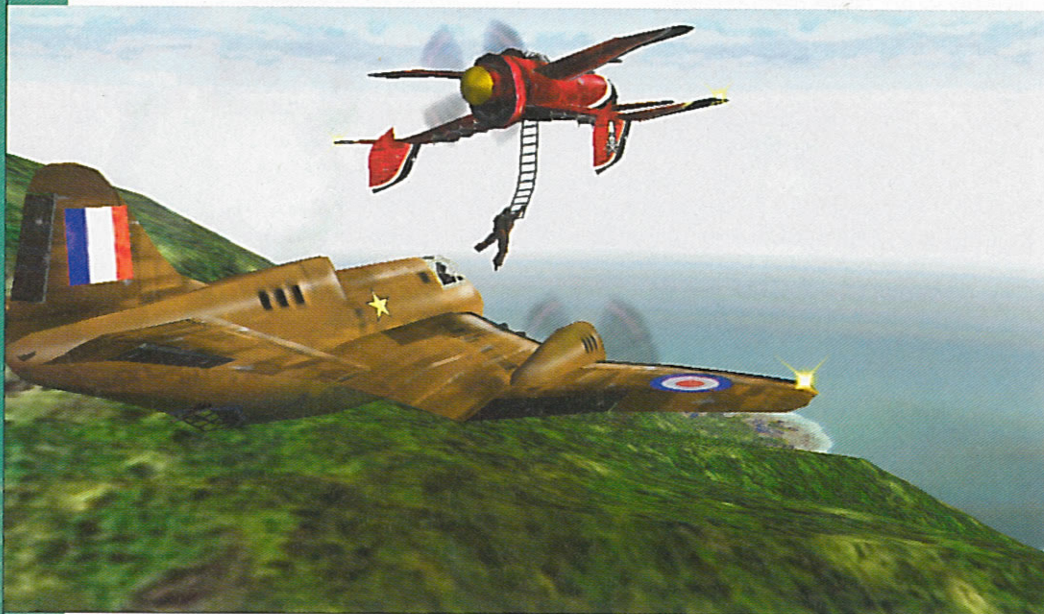


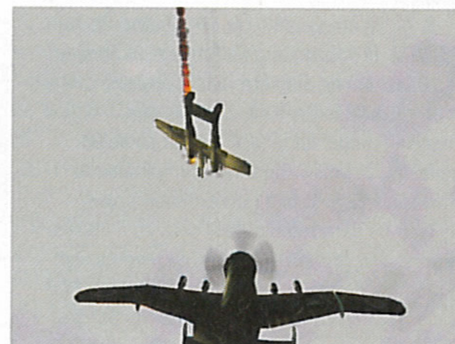






Genre SIMULATION/ AVENTURE
Développeur ZIPPER INTERACTIVE INC.
Sortie 3e TRIMESTRE 2000



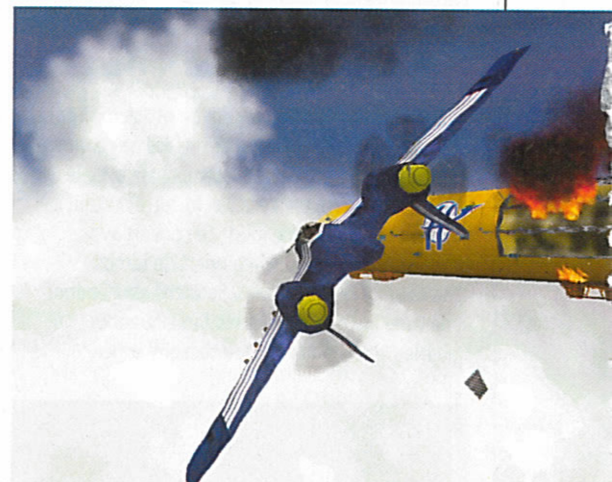


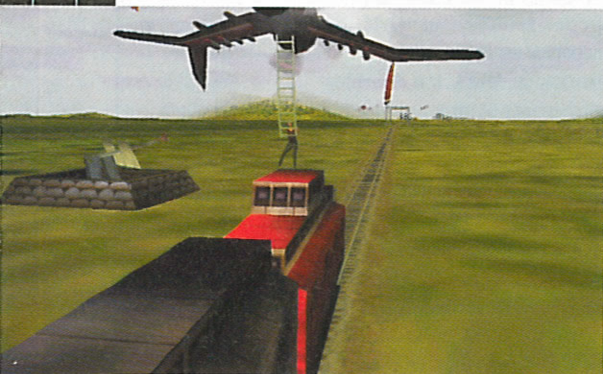


Crimson SKIES

En marge de Flight Sim et Combat Flight Sim 2, Microsoft nous sort un chouette jeu orienté arcade, avec un moteur à couper le souffle.

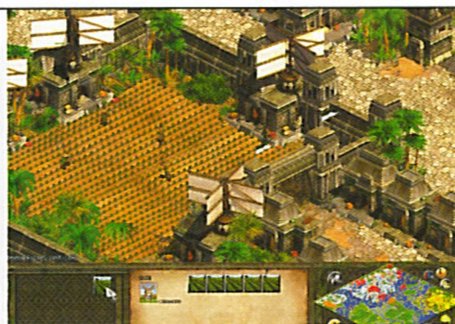
Crimson Skies (les cieux écarlates) se déroule dans une Amérique alternative de la fin des années 30. Les systèmes ferroviaire et routier des États-Unis ont été détruits peu après la grande dépression, et seuls les moyens de transports aériens demeurent, pour que le tout-venant puisse se déplacer d'un point à un autre. Le résultat de tout cela est que des milices situées aux quatre vents se sont divisées le pays en quatre États isolationnistes. Chacune d'elles combat pour avoir une maîtrise absolue de l'espace aérien. Pour rapprocher cet univers un peu bizarre du cinéma ou de la littérature, on pense à des œuvres un peu kitsch comme celles de Miazaki (« Porco Rosso » ; « Laputa », « Nausiica ») pour le côté aérien, ou à celui de Rocketeer pour l'époque et le style un peu romanesques. Le joueur se mettra aux commandes de l'un des ces avions délirants pour mener des duels aériens sans merci. Le jeu est composé de nombreuses missions, avec des objectifs très variés et susceptibles de changer en cours de route. On aura vu au passage quelques jolis morceaux de bravoure, comme les slaloms à travers les lettres de « Hollywood » situées sur une colline de Los Angeles, ou encore à l'assaut de zeppelins défendus par de la Flak et des appareils ennemis. Le moteur de jeu et la maniabilité sont tous deux extraordinaires et permettent de nombreuses péripéties au ras des pâquerettes puisque le terrain, prévu pour être survolé à basse altitude, est d'une finesse remarquable. On traversera de nombreuses régions caractéristiques des États-Unis comme la côte du Pacifique, le New York de l'époque, ou encore le royaume de Hawaï, avec ses volcans plus ou moins éteints. Les avions, tous plus zarbis les uns que les autres, seront au nombre de 24. Une partie multijoueur qui devrait nous réserver bien des surprises au niveau du gameplay est en cours de création.







Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
ENSEMBLE STUDIOS
Sortie
SEPTEMBRE 2000



Age of Empires 2
THE CONQUERORS EXPANSION

AVEC PLUS D'UN MILLION DE DÉMOS TÉLÉCHARGÉES SUR LEUR SITE DEPUIS LA SORTIE DE LEUR DERNIER JEU, LES PETITS GARS D'ENSEMBLE STUDIOS PEUVENT ÊTRE FIERS DE L'ENGOUEMENT SUSCITÉ PAR LEUR DERNIER TITRE. LE ROYAUME D'AGE OF EMPIRES 1 & 2 VA DONC S'ÉTENDRE À UN ADD-ON BAPTISÉ AGE OF EMPIRES 2 : THE CONQUERORS EXPANSION.





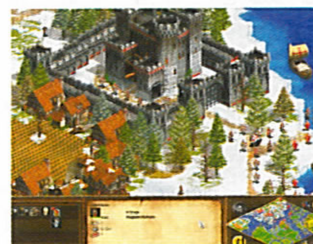


Attention, ici, on ne cause pas d'une vague extension faite en assemblant les quelques cartes glanées à gauche et à droite chez les passionnés mais bien plus d'un machin assez énorme, façon Core Contingency pour TA, toutes proportions gardées. Comment mieux parler d'un add-on qu'en énumérant son contenu ? The Conquerors comprendra cinq nouvelles civilisations dont les Huns, les Espagnols et, pour faire bonne mesure, quelques ethnies précolombiennes. Quatre nouvelles campagnes solo, avec des affrontements entre Le Cid et les Maures, Montezuma et la couronne d'Espagne ou Atila opposé au reste du monde. On trouvera d'ailleurs quelques batailles célèbres à revivre comme Hasting ou Azincourt. Côté armées, Conqueror proposera onze nouveaux soldats dont les Hussards et une unité de siège Kamikaze. Les troupes uniques comprendront entre autres spécialités locales : le guerrier Jaguar (Aztec), le Conquistador (Espagnol), le Tarkan (Hun). Vingt-cinq nouvelles technologies font elles aussi leur apparition comme la médecine naturelle, l'hérésie, la théocratie, en plus de nouvelles compétences uniques. Les cartes génériques s'étendent désormais aux jungles et aux forêts tropicales d'Amérique du Sud. Les cartes réalistes permettront de recréer des conflits situés au Japon ou en Italie. Techniquement, le jeu se fend de quelques bonnes améliorations. Parmi celles-ci des formations que les bateaux pourront adopter, les files d'attente que l'on pourra attribuer aux fermes pour éviter ce ridicule va et vient pour refaire du semis, des villageois un peu plus futés qui s'acquitteront de davantage de tâches automatiquement. Enfin, l'I.A. permettra aussi de donner des ordres aux alliés commandés par l'ordinateur pour un peu plus de réalisme.



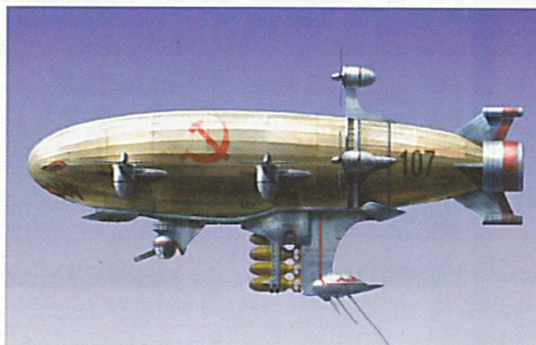






Alerte ROUGE 2

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
WESTWOOD
Sortie
AUTOMNE 2000



En ces temps difficiles, Westwood engrange les valeurs sûres : après Command & Conquer 2, nous aurons donc droit à une suite d'Alerte Rouge. Non, le titre, c'est pas Alerte Rouge 3D ; devinez pourquoi ?

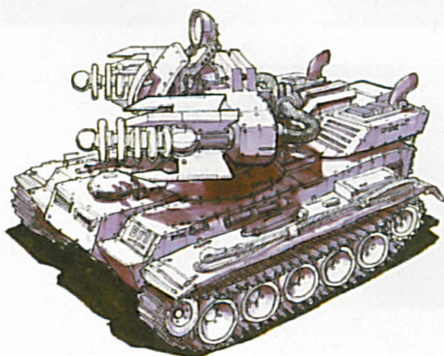


Ben voilà, ça y est, ces saloperies de cocos ont envahi le paradis du capitalisme et les combats font rage dans la plupart des villes américaines. C'est le long de ce scénario un peu stupéfiant (personne ne leur a dit, chez Westwood, que même Tom Clancy n'était plus anti-communiste ?) que se promène Alerte Rouge 2. Fidèle à l'esprit du premier, ce jeu de stratégie met l'accent sur la rapidité et l'action brutale (à vos tanks, prêts, rushez !) plutôt que l'action méthodique. Ce qui promet d'être intéressant, c'est que les développeurs ont mis l'accent sur la puissance des diverses unités, afin que les surprises et les renversements de situations soient fréquents. Techniquement parlant, c'est parfaitement banal : le moteur est apparemment le même que pour C&C 2, donc tout plein en 2D avec quelques effets de lumière. Au niveau gameplay, pas de grand changement : une nouvelle interface de construction avec classement des unités ou bâtiments par type, une possibilité de synchroniser les attaques complexes, et de nouveaux modes multijoueur qui n'ont pas été dévoilés. Mais les unités sont assez jolies et parfois surprenantes.









Dis à ton poulpe de lâcher mon porte-avions, tout de suite !

Vous l'avez vu dans TA Kingdoms, vous le reverrez dans Alerte Rouge 2 : les fonds marins communistes regorgent de sous-marins taquins et de poulpes géants malins. Autre nouveauté, les Mig laissent place aux chasseurs bombardiers Kirov qui n'ont pas besoin de se réarmer sans cesse. En face, on trouve un porte-avions dont le fonctionnement rappelle beaucoup le Carrier Protoss dans Starcraft, ainsi que des dauphins destructeurs de bateaux. Sur terre, les alliés pourront utiliser d'énormes réfracteurs solaires, dont le rayon touche plusieurs cibles par rebond, ou envoyer les chrono-légionnaires se téléporter aux endroits chauds. Bien sûr, cette chienne de Tanya est de retour, et pas contente avec ça : elle peut désormais traverser cours d'eau et océans à la nage pour aller exploser vos navires. Dans le même genre, côté rouge, on trouve Yuri, un expert en parapsychologie capable de contrôler des unités ennemies à distance, et Crazy Ivan, un artificier fou piégeant vaches, veaux, cochons et poulets. La puissance du Rideau de fer et de la bombe atomique soviétiques a été nettement augmentée pour pouvoir rendre coup pour coup à la Tempête d'éclairs (un orage destructeur) et aux facultés de téléportation de la Chronosphère. La bonne nouvelle, c'est qu'on devrait voir arriver tout cela assez vite après l'été.



Genre
JEU DE RÔLE
Développeur
LIONHEAD STUDIOS
Sortie
OCTOBRE 2000

Black & WHITE

Y a pas à dire, Peter Molyneux est travaillé par les dieux. Son dernier soft vous met encore dans la peau d'une de ces déités avides de pouvoir. Mais attention, cette fois-ci, vous jouerez aussi au mentor.

Black and White, déjà présent l'année dernière à l'E3, nous ahurissait. Un an de plus a passé et nous en sommes toujours à baver sur son fabuleux moteur, sans vraiment savoir en quoi consiste le produit.

Alors en attendant de savoir ce qu'il a dans le ventre, voici quelques renseignements qui devraient vous rafraîchir la mémoire et vous dévoiler de nouvelles facettes de ce soft mystérieux...

Pour ne pas changer ses vieilles habitudes, Monsieur Molyneux vous fera jouer le rôle d'un dieu avide de régner sur un monde très vaste, peuplé d'humains de cultures différentes (vous en découvrirez neuf, avec un style de vie pour chacune) et d'animaux. Pour cela, on reprendra le bon vieux principe de Populous : convertir les foules pour obtenir de la magie et donc des sorts de plus en plus puissants. Mais la conversion des populations ne se fait pas toute seule ; vous devrez les édifier avec vos pouvoirs divins pour qu'elles rejoignent vos rangs.

Les miracles sont le meilleur moyen de les convaincre : un peu de nourriture et vous serez perçu comme le père nourricier ; quelques éclairs bien placés et on vous craindra comme un dieu vengeur. Mais dans ce monde vaste, il vous faut une représentation plus palpable pour frapper les esprits. Pas de problème : il vous suffit de prendre une des petites créatures qui court dans les bois et de l'investir de vos pouvoirs. Ses débuts de titan seront plutôt difficiles : elle sera certes géante mais surtout idiote. Vous devrez donc l'éduquer comme un enfant, en la baffant si elle se plante, et en la caressant si elle se conduit bien. Petit à petit, à votre contact, elle s'humanisera et vous imitera. Il ne vous restera plus qu'à lui apprendre des sorts et elle se battra pour défendre vos couleurs. Le jeu devrait se présenter sous forme de missions assez diverses, avec des quêtes et des combats entre déités. Pour l'instant, le script est assez vague et si on a des doutes sur lui en revanche, on peut être certain de la qualité du moteur 3D. Sa puissance et son niveau de détails sont proprement incroyables. Il pourra gérer jusqu'à plus de 5 000 habitants sans connaître le moindre essoufflement, et cela en leur assurant des activités différentes. La seule info neuve qui a vraiment filtré dans cet E3 est la possibilité de la mise à disposition gratuite du moteur et de ses sources après la sortie du jeu. En attendant, il nous reste à supputer les chances d'avoir au mois d'octobre un produit digne de ce nom.










Genre
AVENTURE

Développeur
LUCASART

Sortie
FIN 2000

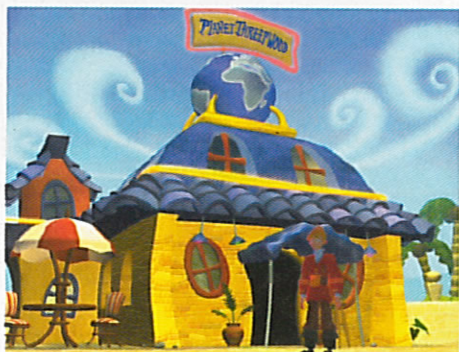




IL Y A TOUJOURS UNE BONNE OCCASION DE SE FENDRE LA POIRE... LUCASART REMET LE COUVERT EN MATIÈRE DE MÉSAVENTURES ANTI-HÉROS.

ESCAPE FROM Monkey Island





Il y aura un 4e volet du jeu Monkey Island. Ça s'appellera « Escape from Monkey Island », et ça se déroulera en 3D temps réel, dans des décors 2D, mais modélisés en 3D, histoire de bien intégrer les personnages à l'ensemble. Manifestement, le passage du dessin à l'animation 3D s'est bien déroulé, et le moteur serait similaire à celui employé précédemment pour « Grim Fandango ». Bien que la troisième dimension entre à grands pas dans cette bible du jeu d'aventure, l'atmosphère graphique du jeu, connue maintenant depuis longue date, semble avoir été respectée. Pour le scénario, hors de question de changer une recette qui marche : c'est de la déconnade et de l'anachronisme à l'état pur, en passant par l'inévitable séance d'insultes débiles. Et puis, pour se remémorer la fin du 3e épisode, cette fois-ci, Guybrush, le héros, est marié à sa chère et tendre Elaine Marley Threepwood. On pourra donc s'apercevoir, avec un certain réalisme, qu'un homme marié fait toujours deux fois plus de conneries, et pour un peu que sa femme soit une pirate, il se prend toujours deux fois plus de baignes. De même que l'aventure avait pour nom « Indiana Jones », la poisse se nommera « Guybrush ».







Genre **STRATÉGIE/TACTIQUE/RÔLE**
Développeur **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
Sortie **ÉTÉ 2001**

Warcraft III



TROUVER LE MOYEN DE VOUS AJOUTER UNE PAGE SUR WARCRAFT III ALORS QU'ON A DÉJÀ UN GROS REPORTAGE DANS CE MÊME NUMÉRO, C'EST QUAND MÊME BALÈZE ! EH OUI, C'EST AUSSI ÇA, LA FORCE DE BLIZZARD : TOUJOURS ANNONCER DE NOUVEAUX TRUCS, POUR TOUJOURS NOUS TENIR EN HALEINE ET TOUJOURS FAIRE PARLER D'EUX.

Alors ? Qu'est-ce qu'on a bien pu apprendre de neuf pendant cet E3 ? Ben, pas grand-chose, pour être honnête. Grosso modo, on sait maintenant que les démons sont une race nomade, condamnée à nous pourrir la vie suite à une connerie de leurs Eredar (qui ont détruit leur dimension d'origine), et composée de créatures démoniaques et effrayantes dont les deux principales armes tactiques seront la charge et les feux de l'entropie. Et c'est tout. Cela dit, je ne me plains pas, car j'ai pu jouer sur 4 petites maps designées pour l'occasion (2 pour jouer les humains, et 2 pour les orcs), créer toutes les unités dispos dans chaque race (pas d'upgrade possible dans cette version) et affronter quelques morts-vivants. Bon, comme les ressources n'étaient absolument pas limitées, on pouvait produire à la pelle et le jeu n'avait pas grand-chose de la finesse annoncée. Mais enfin...
C'était aussi la première fois qu'ils montraient l'interface, avec la mini-map, la tronche de l'unité sélectionnée (quand rien n'apparaît, c'est qu'on a sélectionné soit un groupe non homogène, soit un PNJ, comme le maraudeur centaure), son nom, et les actions qui lui sont associées. Dans cette dernière fenêtre, vous remarquerez, sur la première ligne, les actions de base (se déplacer, garder, patrouiller...), sur la deuxième les attaques possibles, et sur la troisième les pouvoirs spéciaux. Le Prêtre-Mage elfe (Héro humain), par exemple, utilise son sort de niveau 3 pour régénérer un de ses potes qui en bave devant un Death Knight, et le Paladin (Héro humain) le sien pour ramener à la vie un chevalier tombé au combat. Vous remarquerez aussi que toutes les unités de base ont bien un pouvoir spécial, comme le peon et le chaman chez les orcs. (Ici, ce dernier est en train de jeter son sort d'attaque de base sur un malheureux PNJ.) Ah, un dernier détail : autour de la crypte des morts-vivant, vous pouvez voir le Nécromancien au premier plan, et un Crypt Fiend dans le fond (autre Héro mort-vivant, mi-femme mi-araignée, qui fera fondre sur ses ennemis tout un tas de bestioles).











E3

Genre
STRATÉGIE
Développeur
STAINLESS STEEL STUDIOS
Sortie
QUELQUE PART EN 2001



Empire EARTH

QUAND LES ÉDITEURS NOUS ANNONCENT UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL, ON A SOUVENT TENDANCE À SE MÉFIER. MAIS QUAND ON NOUS PROMET UN MÉLANGE DE CIVILIZATION ET DE AGE OF EMPIRES, BEN QU'EST-CE QUE VOUS VOULEZ, ON NE RESTE PAS DE MARBRE ET ON CHERCHE À EN SAVOIR PLUS.

Édité par Sierra et développé par Stainless Steel Studios, Empire Earth nous propose de vivre 500 000 ans d'évolution humaine. Des hommes de Cro-Magnon aux super-cerveaux des temps futurs, de la découverte du briquet Bic à celle de la fusion nucléaire, qui n'a pas rêvé présider au devenir de l'Humanité avec une souris pour seul expédient ? Mmmmh ? Qui n'a pas déjà joué à Civilization ? Et pour ceux qui répondraient « Non », voilà l'occasion rêvée. Ce que devrait apporter Empire Earth, par rapport à son très illustre prédécesseur, c'est une vue en 3D isométrique tout droit tirée d'un JSTR classique. Hop ! je sélectionne, hop ! j'envoie mes p'tits bonshommes là où j'ai cliqué. Trop facile ! C'est que Empire Earth devrait aussi être d'une prise en main agréable. Pas étonnant, puisqu'un des membres de l'équipe de développement, Rick Goodman, a travaillé naguère sur Age of Empires (I).



Avant moi, le déluge

Les caractéristiques d'Empire Earth sont impressionnantes. La masse de détails et les possibilités de paramétrage du jeu laissent augurer une durée de vie balèze. On pourra choisir 12 époques différentes et, du coup, rejouer toute l'histoire de l'humanité ou juste une période en particulier.
Comme si ça ne suffisait pas, chaque civilisation sera hautement customisable. Près de 100 attributs particuliers nous permettront de concevoir tous les délires. Côté technologies, on ne sera pas déçu non plus. L'arbre des technologies – un séquoia, assurément - comprendra des centaines et des centaines d'inventions, réelles ou imaginaires (pour les technos du futur). Cent cinquante unités militaires prendront le chemin des champs de bataille, et elles aussi pourront être upgradées pour mieux s'intégrer à vos stratégies de conquête.
Le modèle de simulation d'Empire Earth sera, haha !, très complet lui aussi. On devra faire face à des événements imprévisibles : glaciations, éruptions volcaniques, épidémies, famines… Et on pourra même invoquer ces calamités contre les autres joueurs pour leur donner encore plus de fil à retordre. Si c'est pas suffisant, il y aura un véritable système économique avec échanges en partenariat, monopoles et embargos. Quant à la dimension politique, elle ne sera pas en reste. Votre prestige politique, s'il est grand, pourra servir à évincer vos ridicules opposants. Des scénarios custom, un éditeur de campagnes et 3 campagnes complètes sont au programme. Mais moi, ce que j'attends avec impatience, c'est le mode Multijoueur qui permettra à 16 mégalos de s'affronter en réseau. Et ici aussi, Empire Earth n'est pas avare en possiblités : jeu en match à mort, en équipe, en coopératif. Napoléon, accroche-toi à ton bicorne, en 2001 je réécris l'Histoire !







Genre **JEU DE STRATÉGIE/ACTION**
Développeur **DIGITAL MAYHEM**
Sortie **AUTOUR DE 2001, À 10 % PRÈS**

Giants parle d'un morceau de terre, qui ressemble plus à un astéroïde géant qu'une planète, sur lequel tentent de non-cohabiter 3 espèces. Pour compliquer les choses, toute l'action se déroule sur une île. D'abord, il y a les Géants, dont la seule intelligence leur permet de retenir qu'ils sont les seuls et uniques habitants légitimes de ce caillou. Ensuite, il y a les Sirènes, véritables sorcières des eaux aux pouvoirs aussi troublants que meurtriers. Et enfin, il y a les Meccarines, soldats rompus à toutes les formes de combat. Le reste n'est qu'affrontement entre ces camps. Il demeure quand même un peu de faune locale, histoire d'exterminer autre chose que l'adversaire, pour le fun. Giants s'annonce aussi beau que révolutionnaire. D'ailleurs, à lui tout seul, il risque de lancer un nouveau genre : le jeu de stratégie/action. Ça se passera en temps réel, et chacun des camps pourra être joué dans les nombreux scénarios. On pourra donc incarner un Géant de 30 mètres de haut, qui pourra écraser ses ennemis, et même les manger s'il se sent victime d'une fringale. Les Sirènes auront des pouvoirs magiques très puissants, comme invoquer des Léviathans gros comme une rame de métro, ou encore des Élémentaux de flotte, mesurant dans les 300 mètres de haut. Tout cela dans le seul but de noyer leurs ennemis. Enfin, les Meccarines. Contrairement aux Géants, et aux Sirènes, ces ultimes soldats pourront être joués par unités. Les deux autres protagonistes ne pouvant être dirigés que par un seul individu à chaque partie, c'est une unité de 5 Meccarines qu'on aura le plaisir de commander. Ces petits génies de l'art de la guerre posséderont des gadgets dernier cri pour mieux entendre celui des autres. Le tout sera jouable en 3D temps réel, et bien sûr en réseau.



Giants





CONTRAIREMENT À CE QU'ON POURRAIT PENSER EN LISANT LE TITRE, « GIANTS » NE PARLE NI DE GÉANTS (ENFIN SI, MAIS UN PEU SEULEMENT), NI DE JAMES DEAN.









Genre **ACTION**
Développeur **INFINITE MACHINE**
Sortie **DÉBUT 2001**

New LEGENDS

DANS UNE CHAMBRE D'HÔTEL, À L'ÉCART DU BRUIT ET DE LA FOULE DU SALON (MON DIEU, QUEL BONHEUR !), JUSTIN CHIN PRÉSENTAIT UN SUPERBE JEU D'ACTION À DES VISITEURS TRIÉS SUR LE VOLET. JUSTIN CHIN, C'EST L'ANCIEN CHEF DE PROJET DE DARK FORCES ET JEDI KNIGHT. DÉCIDÉMENT, ÇA SE CONFIRME : LE DISSIDENT DE LUCASARTS EST UNE VALEUR SÛRE.





Après Ray Gresko (Vampire : The Masquerade), c'est au tour de Justin Chin de s'enfuir de chez LucasArts pour monter sa propre boîte. Et au vu des promesses de New Legends, on ne peut que s'en féliciter : enfin un jeu d'action qui ne ressemble pas à un clone de Quake, et qui se déroule dans de magnifiques décors en extérieur ! New Legends sera à la troisième personne, mettra en scène des personnages secondaires et aura une vraie histoire : dans un monde ravagé par la guerre et perturbé par l'intrusion de toutes sortes de démons et de divinités, les humains essaient de retrouver une vie normale. Sauf que certains en profitent pour assouvir leur soif de pouvoir, comme ce Xao Gon qui envahit successivement toutes les provinces de Chine.



Traditionnelle et futuriste à la fois

En tant que fils du roi d'une de ces provinces, vous allez évidemment tenter de stopper ce détestable individu. Et hop ! En route pour l'aventure. Comme dans Max Payne, la vue à la troisième personne permet des animations époustouflantes de votre perso (800 au total !) : il court, glisse, saute et virevolte avec une grâce de félin. L'utilisation des deux mains (pour tenir une grosse arme, deux petites, ou une petite et un bouclier) permet de superbes combos qui ajoutent encore à cette magie. Et comme si tout ça ne suffisait pas, vous rencontrerez, au cours de votre périple, de nombreux PNJ (personnages non joueurs), dont 8 principaux qui vous suivront dans votre périple. Avec leurs compétences particulières, ils viendront vous prêter main-forte plus ou moins ponctuellement, ou vous donner des indications pour la suite des événements, dans des séquences de dialogues avec caméra scénarisée. Bref, c'est à la fois avec eux et par eux que tout arrivera : une très élégante façon de nous faire oublier la linéarité de ce genre de jeux.



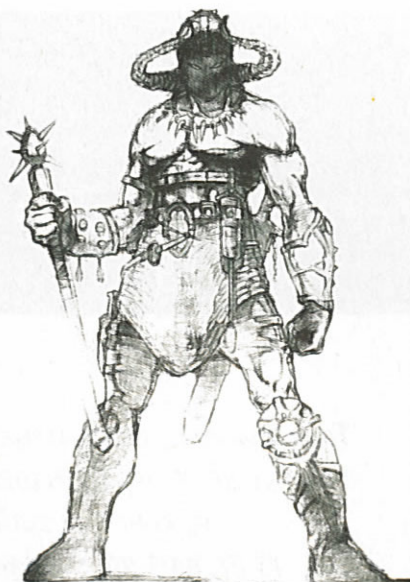




Genre
ACTION
Développeur
HUMAN HEAD STUDIOS
Sortie
ÉTÉ 2000

RUNE NOUS EMMÈNE EN BALADE LÀ-HAUT, DANS CES PAYS NORDIQUES PEUPLÉS MAJORITAIREMENT DE VIKINGS ET DE HARENGS, POUR TUER PLEIN DE MONDE AVEC UNE GROSSE HACHE.

RUNE





Dans Rune, on incarnera Ragnar, un jeune Viking qui ne demande qu'à prouver son courage afin de devenir un vrai guerrier, comme son papa. Alors, au lieu de s'étaler sur le canapé en bouffant des Chipsters devant MTV, comme le font les adolescents de notre société occidentale décadente, le petit Ragnar descendra sous terre, histoire de se fritter avec du streumon.

Moteur d'Unreal

Le jeu se déroulera en vue à la 3e personne. On devrait retrouver une bonne grosse dose d'action, dans la lignée de Crusaders of Might & Magic ou du très prometteur Blade. Les combats se feront essentiellement au corps à corps, les armes de prédilection du Viking étant la hache, le couteau, l'épée ou encore la fidèle massue. Il sera tout de même possible d'utiliser des pierres ou des torches pour se battre, on pourra aussi piquer les armes sur les cadavres de ses ennemis, ou mieux, se servir de leurs membres arrachés pour taper sur leurs collègues. Cool !
Histoire d'assurer leurs arrières, les programmeurs de Human Head se sont offerts le moteur 3D d'Unreal. D'après ce que nous avons pu voir du jeu, le résultat semble très encourageant : les décors promettent d'être de toute beauté, et les animations, que ce soit celles du héros ou des très nombreux ennemis, semblent vraiment réussies. À défaut d'être original, Rune devrait donc au moins être techniquement très impressionnant.









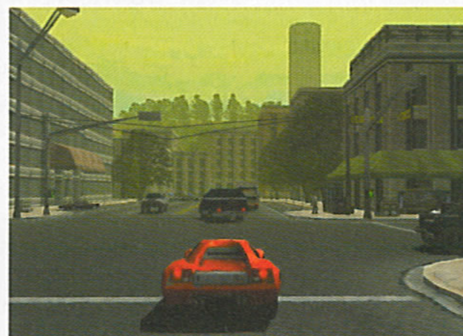


Genre AVENTURE/ACTION
Développeur DIGITAL ANVIL
Sortie DÉBUT 2001





TONY ZUROVEC, LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE DES CRUSADERS, SE REMET AU BOULOT ET DEVRAIT NOUS PONDRE, POUR DÉBUT 2001, UN JEU D'AVENTURE/ACTION DONT ON N'A PAS FINI DE PARLER.



Loose CANNON



En 2016, l'Amérique a sombré dans le chaos le plus total à cause de la guerre du pétrole. Les forces de police sont débordées et doivent faire appel à des chasseurs de primes pour mettre un peu d'ordre dans le pays du hamburger. Et justement, vous serez un de ces chasseurs de primes. Comme terrain de jeu, pas moins de 6 grandes villes américaines, parmi lesquelles New York, San Francisco et Los Angeles. Il sera possible de s'y balader en toute liberté, en croisant d'autres Américains moyens sur les trottoirs ou dans leur caisse, qui vaquent à leurs ennuyeuses occupations. Un peu le trip Midtown Madness quoi, sauf que le but sera ici de remplir des missions classiques du chasseur de primes : arrestation de malfrats, escorte de convois ou encore récupération d'otages, le tout saupoudré de course-poursuite en bagnole et d'échange d'amabilité à coups de gros calibre.

E3





À pinces ou en caisse

La réalisation promet d'être très sympathique, notamment lors des promenades en ville. Sur la version présentée à l'E3, le moteur graphique pouvait déjà afficher sans sourciller les dizaines de véhicules et de piétons qui peuplent les décors urbains. L'impression de réalisme qui s'en dégage est saisissante, l'environnement est tout de suite très crédible. Lorsqu'on se baladera à pied, le jeu aura l'apparence d'un Quake-like : une vue subjective tout ce qu'il y a de plus classique. Dès qu'on montera à bord d'une caisse, on se retrouvera alors en vue « racing », comme dans n'importe quel jeu de voiture. Il sera d'ailleurs possible de piloter à peu près tout ce qu'on pourra voir dans le jeu, soit une quinzaine de véhicules différents. Évidemment, on pourra rouler sur ses adversaires, les dégommer avec un canon monté sur le capot, bref, faire toutes ces choses rigolotes et sadiques qui nous font aimer les jeux vidéo. Avec sa réalisation technique irréprochable et la totale liberté d'action qu'il laissera au joueur, Loose Cannon devrait être un des titres à surveiller de très près en 2001.



Genre
STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
Développeur
14° EAST
Sortie
AVANT UNE ÉVENTUELLE GUERRE NUCLÉAIRE

Fallout TACTICS

ÇA FAISAIT QUAND MÊME UN BAIL QU'ON N'AVAIT PAS PARLÉ DE RADIOACTIVITÉ À OUTRANCE, ET DE TOUTES LES PETITES AMÉLIORATIONS QUE CELA PEUT ENGENDRER CHEZ L'HOMME, NOTAMMENT L'AGRESSIVITÉ.

Pour notre plus grand plaisir, voici tout l'univers glauquissime de Fallout qui repointe le bout de son nez. Faute de nous sortir un 3e volet axé rôle, aventure, et morts violentes, on aura droit cette fois-ci à un jeu de stratégie au tour par tour. La vue sera calquée sur celles des deux premiers jeux de ce vaste univers déchiré, et on aura le loisir de diriger une escouade de 6 personnages plus salopards les uns que les autres. Il est prévu, mission après mission, de pouvoir gérer un stock d'une trentaine d'hommes et de femmes. L'aspect tour par tour sera très intéressant, dans le sens où l'on devra donner les ordres à ses hommes, qui les exécuteront, quelle que soit la configuration du tour suivant. Parmi les bonnes nouvelles, on trouvera la possibilité de gérer aussi des véhicules, ce qui donnera d'autant plus un aspect « Mad Max » à l'ensemble (si du moins on a la possibilité soit de virer quelqu'un d'une voiture lancée à vive allure, soit d'écraser un groupe de couillons qui n'avaient manifestement rien à faire au milieu de cette route). Pour rigoler un peu, comme le groupe de guerriers gérés par le joueur est issu de la confrérie de l'Acier, il y a fort à parier qu'on se tapera des gadgets de destruction aux effets aussi cocasses qu'expéditeurs. En réseau, ça pourra se jouer à 8. Il va y avoir de la gatling' song, dans l'air du soir...









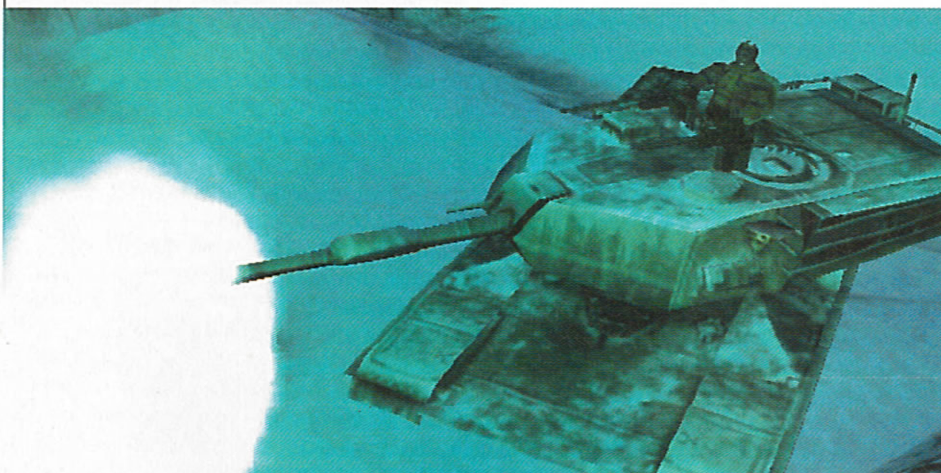


Genre
ACTION/ INFILTRATION
Développeur
KONAMI COMPANY
Sortie
SEPTEMBRE 2000

Metal Gear SOLID

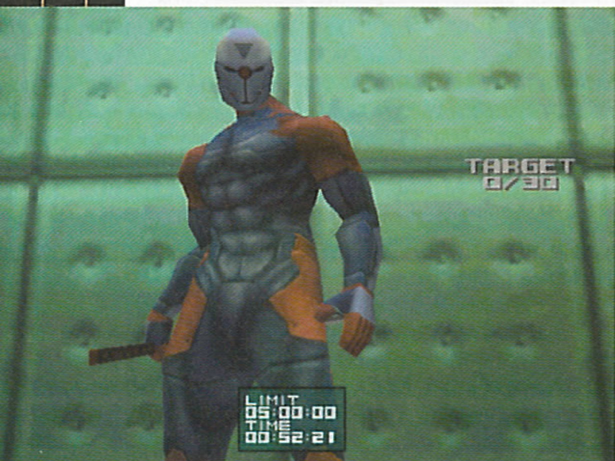
DEPUIS DES LUSTRES, NOS PETITS COUSINS DE LA CONSOLE RÊVENT DE NOS JEUX AVEC DE JOLIES COULEURS ET UN GAMEPLAY UN POIL PLUS ADULTE QUE CE À QUOI ILS ONT DROIT. LE CAS INVERSE EST RARE. POURTANT, PARMI LES SOUHAITS D'ADAPTATION VENANT DES JOUEURS PC, ON TROUVE L'EXTRAORDINAIRE METAL GEAR SOLID, VENDU À DES MILLIONS D'EXEMPLAIRES ET SACRÉ « JEU DE L'ANNÉE » PAR NOMBRE DE SOURCES.

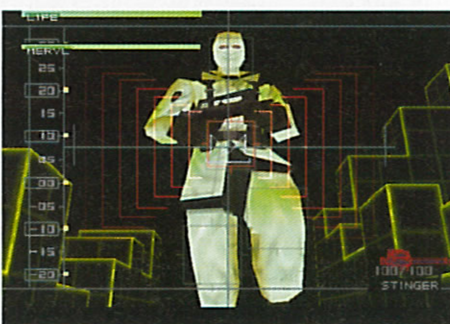
Metal Gear Solid est l'un des jeux les plus fins jamais vus sur console (ouaip râlez pas, c'est vrai, c'est comme ça !) : son gameplay se rapproche d'ailleurs de l'excellent Dark Project II : l'âge de métal, un titre bien de chez nous qui, à l'instar du jeu de Konami, peut être fini sans avoir besoin de tuer douze mille personnes. Son principe de base tourne autour du camouflage, avec une série d'objectifs à remplir, le long d'une histoire pleine de mystères et de moments flippants. Le plus important reste la discrétion, et de faire diversion : les ennemis sont capables d'entendre, ou bien de suivre des traces laissées par un joueur un peu maladroit. Mais MGS, c'est aussi l'apologie des armes, avec une trentaine d'objets à utiliser au cours du jeu, comme des fusils de snipe, des lunettes infrarouge, ou un bon vieux rocket launcher. L'adaptation PC n'est pas une simple transcription de l'original, loin s'en faut. Ne serait-ce qu'au niveau du graphisme, MGS version PC joue dans la cour des grands, avec des graphismes en haute résolution profitant de la présence de cartes 3D. On trouve aussi un mode de jeu à la 1re personne, celui-là même qui était inclus dans la version japonaise du titre original.
On trouvera aussi dans cette adaptation PC plus de 300 missions écoles (provenant du titre Metal Gear Solid : Missions Spéciales), pour que le joueur avide de renouveau puisse être comblé au-delà de toute espérance.













PROPHÉTIE™

Qui pourra s'y opposer ?



Magic: L'Assemblée

Découvre Prophétie, l'ultime souffle du cycle des Masques. Les cartes qui vont balayer les pouvoirs de tes adversaires sont là...



Vent : une génération de sorts destructeurs, très coûteux à jouer mais aussi extrêmement dangereux pour l'adversaire.



Avatar : des créatures terriblement puissantes, peu coûteuses à jouer si certaines conditions sont remplies au moment où vous les invoquez.



Les Cartes Rhystiques : des sorts modifiables si l'adversaire paye pour cela.

Sortisan Légendaire : des personnages surpuissants qui peuvent générer des effets dévastateurs.

Pour découvrir Prophétie :

- quatre decks à thème pour en révéler toutes les facettes (Cogne, Sournois, Volte-Face, Détresse) avec, pour la première fois, une carte premium dans chaque deck.
- des boosters pour ceux qui veulent maximiser leur jeu et garder la possibilité de découvrir une carte premium.

SORTIE LE 6 JUIN 2000

Pour tout savoir : 01 43 96 35 65
www.wizards.com/france
Service Consommateurs :
custserv-fr@wizards.com





MAGIC L'Assemblée®

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDEPENDANTS

QUAKE 3
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

HEROES OF M&M III
NEW WORLD

HOMEWORLD
RELIC

IMPERIUM GALACTICA 2
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

SIMULATION

COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

HANGSIM
WILCO

NFS PORSCHE 2000
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

DAGGERFALL
BETHESDA

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC VII
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN



ARCADE/ACTION



STARLANCER
WARTHOG/DIGITAL ANVIL

DRAKAN
SURREAL

FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MITDOWN MADNESS
ANGEL

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

AVENTURE



NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

LES JEUX QU'ON ATTEND

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

DUNGEON SIEGE
RÔLE/TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

GRAND PRIX III
SIMULATION
MICROPROSE

HALO
ACTION
BUNGIE

VAMPIRE
RÔLE
NIHILISTIC SOFTWARE

GROUND CONTROL
STRATÉGIE
MASSIVE ENTERTAINMENT

GUNSHIP
SIMULATION
MICROPOSE



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Accelerated Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

40	50	60	70	80	90
BEUARK	MOYEN	PAS MAL	BIEN	TRÈS BIEN	EXCEPTIONNEL



Starlancer

Simulateur de combat spatial pour tous joueurs - PC CD-Rom

Les créateurs de la série des Wing Commander reviennent à la charge sous la houlette de Microsoft avec un shoot spatial qui déménage.



Moi, les simulateurs de combat spatial, ça m'a toujours botté. Pensez donc, avec mon pseudo ridicule, j'allais pas vous raconter le contraire. On peut avoir un certain penchant pour la série des X-Wing de Larry Holland et tout de même reconnaître qu'avec Wing Commander, les frères Roberts ont grandement popularisé le genre du « boum-boum ! dans les étoiles ». À la grande époque des 386 et des 486, Wing Co a incarné le modèle du shoot spatial. La recette ? De la 3D, plein de 3D, un gameplay simple mais explosif et, surtout, des scènes vidéo de grande qualité donnant l'impression au joueur de participer à une grande geste galactique. Bon, des détracteurs malintentionnés pourraient vous rétorquer que Wing Co se trimballait, accroché à ses basques, quelques casseroles : un gameplay répétitif, une I.A. déconcertante, un space opera enchaînant clichés sur clichés. Même qu'il y avait Mark Hammil dedans. Si c'est pas ringard, ça. Quoi qu'il en soit, Chris et Erin Roberts sont de retour avec… devinez quoi ? Oui, un shoot spatial, j'vous l'donne en mille. La première production de leur nouveau studio Digital Anvil, même que. Starlancer prend place dans un nouvel univers, tout beau tout neuf. Et encore n'est-ce que l'avant-garde de l'offensive des frères Roberts puisqu'on attend dans deux mille ans Freelancer. Freelancer, y aura du Elite dedans. Mon Dieu, pourquoi faut-il que l'on fantasme sur des jeux qui ne sont pas près de sortir ?

Le rideau de sphère

Imaginez-vous propulsé au XXII[e] siècle. Pour l'humanité humaine des hommes, tout ça, l'évolution suit son petit bonhomme de chemin. L'Angleterre, la France, l'Italie, l'Allemagne, le Japon et les États-Unis ont fait copains-copains au sein de l'Alliance de l'Ouest (en gros, sont devenus copains les pays où ce jeu est vendu). Progressivement, ils se sont aventurés dans le vide interstellaire, découvrant de nouvelles matières premières et colonisant les planètes du système solaire. Mais leur soif de conquêtes prend un vieil arrière-goût de moisi quand ils découvrent que leur bonheur a fait des jaloux. En face, tadadam ! s'est formé la Coalition de l'Est regroupant la Russie, ses pays satellites et la Chine. Et les rouges n'ont pas l'intention de se contenter de quelques miettes du gros gâteau galactique.

Starlancer nous accueille donc par une superbe intro en images de synthèse, tout droit sortie d'un Starship Troopers. Les néo-bolcheviks sont vicieux. Lors d'une terrible attaque surprise, ils réduisent en poussière les flottes italienne et française stationnées en orbite autour de Mars. Bah, je me disais aussi, des Français dans un jeu anglo-ricain, ça pouvait pas durer bien longtemps. Mais quelle mouche a piqué les cocos ? Qu'est-ce qui les a conduits à fomenter ce Pearl Harbor futuriste ? Quelles sont exactement leurs revendications ? Ben, vous en avez de ces questions ! Je vous rappelle que Starlancer est un shoot spatial. Alors il fallait bien trouver un ennemi à se coller au bout du turbo-laser. En plus, il paraît qu'affronter des humains, c'est drôlement plus mélodramatique que bouffer de l'alien. Belle mentalité !

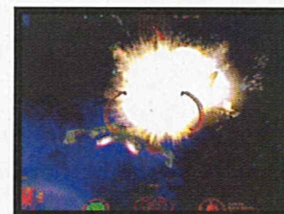
Un parfum de Wing Co

Les similarités entre Starlancer et Wing Co ne manquent pas. Les nouveaux venus apprécieront une interface qui a fait ses preuves. Et les habitués se sentiront immédiatement en terrain de connaissance. Après avoir choisi un nom de guerre, le jeu nous accueille dans nos quartiers situés sur le vaisseau amiral ANS Reliant. On retrouve les options familières : un circuit de télévision diffusant la propagande de l'Alliance, un casier destiné à recevoir nos futures médailles, un lecteur de CD et, fin du fin, un simulateur de vol bien pratique pour s'entraîner avant d'aller combattre pour



MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Modem direct	OUI
Internet serveur	WWW.ZONE.COM
Internet IP	8

Jouable sur Pentium 233, 32 Mo Ram, 300 Mo disque libre, Carte 3D
Éditeur Microsoft
Développeur Warthog et Digital Anvil GB
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 1 à 8 (1 CD par joueur)





Vous vous battrez en orbite de Neptune, Saturne, Mars...



Si vous vous trouvez très proche d'une explosion, le HUD sera brouillé par l'onde de choc.

de vrai. Un petit mot sur les trois missions de tutorial. Digital Anvil a eu la bonne idée de reprendre les parcours qu'on trouvait dans les X-Wing. C'est toujours marrant d'effectuer un vol chronométré à travers des anneaux, tout en apprenant à viser des cibles minuscules. « Cool ! », qu'on se dit.
L'intérieur de l'ANS Reliant a été modélisé en 3D par les bons soins de Warthog, le studio anglais associé à Digital Anvil. Ce qui fait que l'on se balade dans les travées du Reliant en vue subjective. Évidemment, ce n'est pas de la 3D temps réel mais du précalculé. N'empêche, ça ajoute à l'ambiance générale. En sortant de sa piaule, on arrive dans la salle de briefing où nous attend notre première mission. Dans la grande tradition des softs de combat spatial, le briefing consiste en un petit topo du chef d'escadron pendant qu'une carte tactique en filaire s'anime en arrière-plan. C'est également là que l'on choisira son vaisseau et l'armement qu'il embarquera.
La bonne douzaine de chasseurs que comprend Starlancer ne sera accessible qu'après avoir engrangé de l'expérience et atteint un certain rang dans la hiérarchie locale. Eh oui, petit pilote deviendra grand.



Doléances

Et hop ! c'est parti pour notre première virée en apesanteur. Le cockpit, les contrôles et le modèle de vol sont immédiatement familiers à ceux qui ont joué à Wing Commander et Privateer. En soi, ce n'est pas un défaut, mais l'on regrette quand même l'absence de fonctionnalités plus évoluées, rencontrées dans d'autres softs plus récents.
Une carte disponible en vol, la possibilité d'attribuer des raccourcis aux cibles importantes, des informations sur la cible (en attaque, en escorte), une touche pour sélectionner l'attaquant d'un vaisseau ami... Voilà quelques exemples de commandes qui se sont avérées bien pratiques en jouant à X-Wing Alliance, et qu'on aurait aimé retrouver ici. C'est toujours un peu énervant, en plein milieu d'une terrible escarmouche, d'avoir à faire défiler des dizaines de vaisseaux ennemis avant de trouver celui qu'on est censé abattre. Surtout quand on sait que l'on ne peut pas cibler les adversaires qui sont hors de portée radar. C'est d'autant plus important, que dans certaines missions on devra détruire un objectif puis rapidement passer au suivant qui, manque de bol, n'est plus à portée radar. Nom d'un Romulien enrhumé ! Et dans quelle direction il peut bien se trouver, ce fichu lascar ?
Autre source de réprimandes : les ailiers. Pour un peu, on les trouverait moins dégourdis que dans la série des Wing Co. C'est surtout dû à l'interface du système de communication. Il faut presser beaucoup trop de touches avant d'arriver à assigner des objectifs à ses coéquipiers. Autant dire que c'est moins gavant de tout faire soi-même et de laisser les p'tits gars se débrouiller tout seuls. Tâche dont ils s'acquittent à peu près correctement sauf quand, en fin de mission, ils se retrouvent à l'autre bout du quadrant et refusent de répondre aux ordres. Tenez, Messieurs de Digital Anvil, une petite suggestion pour Starlancer 2 : une commande « reformation » pour forcer l'escadron à se regrouper en cas de besoin.
Comme dans la plupart des simulateurs de combat spatial, les missions de Starlancer s'enchaînent de manière relativement linéaire. Alors qu'il y avait des embranchements dans les scénarios des Wing Commander, dans Starlancer on va rigoureusement de la mission 1 à la mission 24 en suivant l'ordre. Enfin, paniquez pas, il y a tout de même des rebondissements et des objectifs secondaires qui viennent instiller un peu de sel en cours de route. Supposons par exemple que vous ne soyez pas parvenu à éliminer une porte hyper-spatiale lors d'une mission. Quelque temps plus tard, vous aurez alors plus de vaisseaux ennemis à affronter. Il est également possible de réussir une mission sans être parvenu à bout de tous les objectifs primaires. Bon, vous vous faites

Le choix du vaisseau et de l'armement peut être crucial pour le succès d'une mission.





Les facétieux cosmo-communistes disposent de la technologie de la porte spatiale.

Même en pré-calculé, la discipline est de rigueur.



Les chasseurs de l'Alliance de l'Ouest

Les chasseurs de l'Alliance de l'Ouest



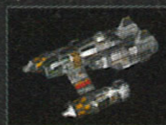
Nom : **COYOTE**
Type : **Chasseur moyen**
Affectation : **1er lieutenant**
Déplacement : **3 tonnes**
Vitesse : **9**
Manœuvrabilité : **10**
Accélération : **9**
Boucliers : **8**
Post-combustion : **130 sec.**
Blindage : **Classe 7**
ECM : **30 sec.**
Leurres : **13**
Armement : **2 canons à Protons, canon laser**
Missiles : **7 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Blind Fire**



Nom : **NAGINATA**
Type : **Chasseur léger**
Affectation : **2e lieutenant**
Déplacement : **1,5 tonnes**
Vitesse : **9**
Manœuvrabilité : **10**
Accélération : **9**
Boucliers : **8**
Post-combustion : **130 sec.**
Blindage : **Classe 2**
ECM : **45 sec.**
Leurres : **15**
Armement : **2 canons Pulse**
Missiles : **aucun**
Equipage : **2**
Spécial : **Bouclier Spectral**



Nom : **CRUSADER**
Type : **Chasseur léger**
Affectation : **2e lieutenant**
Déplacement : **2,3 tonnes**
Vitesse : **7**
Manœuvrabilité : **8**
Accélération : **7**
Boucliers : **7**
Post-combustion : **110 sec.**
Blindage : **Classe 8**
ECM : **18 sec.**
Leurres : **12**
Armement : **2 Gatlings laser, canon laser arrière**
Missiles : **5 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Bouclier Spectral**



Nom : **GRENDEL**
Type : **Chasseur moyen**
Affectation : **2e lieutenant**
Déplacement : **4,5 tonnes**
Vitesse : **7**
Manœuvrabilité : **6**
Accélération : **6**
Boucliers : **7**
Post-combustion : **80 sec.**
Blindage : **Classe 9**
ECM : **20 sec.**
Leurres : **18**
Armement : **2 Gatlings Plasma, Canon, double canon laser, tourelle arrière Pulse**
Missiles : **7 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **aucun**



Nom : **MIRAGE**
Type : **Chasseur moyen**
Affectation : **chef d'escadrille**
Déplacement : **1,9 tonnes**
Vitesse : **8**
Manœuvrabilité : **8**
Accélération : **8**
Boucliers : **8**
Post-combustion : **110 sec.**
Blindage : **Classe 5**
ECM : **35 sec.**
Leurres : **14**
Armement : **Canon à neutrons, 2 blasters Messon**
Missiles : **4 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **aucun**



Nom : **PATRIOT**
Type : **Chasseur moyen**
Affectation : **chef d'escadrille**
Déplacement : **3,2 tonnes**
Vitesse : **9**
Manœuvrabilité : **7**
Accélération : **7**
Boucliers : **10**
Post-combustion : **110 sec.**
Blindage : **Classe 6**
ECM : **25 sec.**
Leurres : **18**
Armement : **2 canons Tachyon, 2 canons à protons, canon laser arrière**
Missiles : **5 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Blind Fire**



Nom : **PHOENIX**
Type : **Chasseur moyen prototype**
Affectation : **Flight commandant**
Déplacement : **4,6 tonnes**
Vitesse : **9,5**
Manœuvrabilité : **9**
Accélération : **9**
Boucliers : **8**
Post-combustion : **140 sec.**
Blindage : **Classe 5**
ECM : **28 sec.**
Leurres : **16**
Armement : **2 Gatlings laser, 2 canons Pulse, tourelle laser arrière**
Missiles : **4 emplacements**
Equipage : **2**
Spéciaux : **Blind Fire, Reverse Thrust, Canon Nova**



Nom : **REAPER**
Type : **Chasseur lourd**
Affectation : **Flight commandant**
Déplacement : **4,4 tonnes**
Vitesse : **7**
Manœuvrabilité : **7**
Accélération : **6**
Boucliers : **10**
Post-combustion : **120 sec.**
Blindage : **Classe 8**
ECM : **22 sec.**
Leurres : **24**
Armement : **2 Gatlings laser, 2 batteries Vulcain, Tourelle arrière quadruple Pulse**
Missiles : **8 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Blind Fire**



Nom : **SHROUD**
Type : **Chasseur léger prototype**
Affectation : **Commandant d'escadrille**
Déplacement : **1,6 tonnes**
Vitesse : **10**
Manœuvrabilité : **10**
Accélération : **9**
Boucliers : **10**
Post-combustion : **150 sec.**
Blindage : **Classe 4**
ECM : **32 sec.**
Leurres : **10**
Armement : **2 canons à protons**
Missiles : **4 emplacements**
Equipage : **2**
Spéciaux : **Spatio-camouflage, Bouclier Spectral, Reverse Thrust, Blind Fire**





Nom : **TEMPEST**
Type : **Chasseur lourd**
Affectation : **Capitaine**
Déplacement : **8 tonnes**
Vitesse : **7**
Manœuvrabilité : **7**
Accélération : **7**
Boucliers : **9**
Post-combustion : **100 sec.**
Blindage : **Classe 7**
ECM : **35 sec.**
Leurres : **12**
Armement : **2 canons Tachyon, 2 canons Pulse, tourelle arrière Pulse**
Missiles : **8 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Bouclier Spectral**



Nom : **WOLVERINE**
Type : **Chasseur lourd**
Affectation : **lieutenant commandant**
Déplacement : **3,9 tonnes**
Vitesse : **7**
Manœuvrabilité : **6**
Accélération : **5**
Boucliers : **10**
Post-combustion : **170 sec.**
Blindage : **Classe 9**
ECM : **170 sec.**
Leurres : **20**
Armement : **2 canons Collapser, 2 canons laser, 1 canon Tachyon, tourelle arrière pulse**
Missiles : **8 emplacements**
Equipage : **2**
Spécial : **Reverse thrust**

pourrir la gueule au retour, mais vous ne restez pas coincé à devoir rejouer la mission. Attention tout de même de ne pas trop jouer les manchots car, après quelques avertissements, vous pouvez vous trouver carrément éjecté de l'escadron. De la discipline pilote, de la discipline ! Et encore, estimez-vous heureux. Je me souviens de cette mission où le 45e - mon escadron - s'est retrouvé au milieu d'un champ de débris miné par ces fourbes de troglo-socialistes. En balançant un missile pour nettoyer la zone, voilà t'y pas qu'un de mes ailiers passe justement par là et explose avec la mine. Hop ! scène cinématique. Me voilà traduit en conseil de guerre, et, sans autre forme de procès, on me met une cagoule sur la tête et le peloton d'exécution me passe par les armes. Engagez-vous, qu'ils disaient…


Le ciblage des sous-parties d'un destroyer permet d'en venir à bout en détruisant boucliers, moteurs et batteries-laser successivement.

Missions à rebondissements

Je vous racontais plus haut qu'entre deux missions on se balade dans les couloirs du vaisseau mère lors de séquences précalculées. Pour donner un peu de variété à ces phases, Digital Anvil a rajouté de petites scènes. On croise des pilotes qui se mettent au garde-à-vous, on voit un mécanicien se faire électrocuter, tout ça, tout ça… Et bien il faudra s'en contenter. Contrairement à Wing Commander, Starlancer n'embarque pas à son bord les vidéos hollywoodiennes avec acteurs réels qui ont fait la réputation de la série. Il n'y a plus de fanfaronnades avec les autres pilotes au mess des officiers. Pas plus que d'idylles à deux balles avec les engagées féminines. Ce qui faisait tout le charme de Wing Coco, avouons-le. Les développeurs ont choisi de déplacer la narration à l'intérieur des missions elles-mêmes. Ce n'est pas quelque chose qui saute aux yeux au début, mais après un bon paquet de missions on s'aperçoit que l'on commence à mémoriser le nom des pilotes et leurs trombines qui apparaissent en comm-vidéo. Cela permet, somme toute, de rester en permanence plongé dans l'action puisque que l'on ne sort pas de la vue subjective. Mais je ne doute pas que certains d'entre-vous regretteront le faste d'antan, les shoots sur fond bleu et, qui sait, Mark Hammil aussi. Pour se faire pardonner, Erin Roberts a fait trimer comme des fous une bande d'enragés de l'animation synthétique pour nous offrir des intermèdes vidéo de toute beauté. On a droit à des flashs d'informations présentant l'évolution du conflit global. Toujours la référence à « Starship Troopers », la drôlerie ironique en moins.



La base de données ITAC permet d'accéder aux vidéos, aux informations sur les pilotes, les victoires de chacun d'eux, les descriptifs techniques de tous les vaisseaux, etc.






Le Commander Enriquez en salle de briefing.



Fluide spatial

Bon, va falloir songer à vous annoncer quelque chose d'excitant pour rendre hommage à ce jeu, parce que, vu comme c'est barré depuis le début de ce test, je vous sens moyennement chaud pour investir votre argent de poche dans du Starlancer. Heureusement, voilà arrivé le moment de causer du résultat visuel. Et, de ce côté-là, on peut dire que les Roberts Brozeurz nous ont mis les p'tits plats dans les grands. C'est qu'on s'est habitué à trouver, dans chaque nouveau Wing Co, un moteur 3D toujours plus mieux. Starlancer est magnifique. Si Freespace 2 n'était pas venu s'intercaler entre-temps, la claque aurait été encore plus phénoménale. Les nébuleuses colorées, les planètes (elles tournent lentement sur elles-mêmes), les effets tonitruants des armes, les explosions et leurs milliers de débris font ressortir le meilleur de nos cartes 3D dernier cri. Même les plus vieilles (de cartes 3D) continuent à pousser des petits cris convaincants tant il est vrai que Starlancer est d'une fluidité qui fait plaisir à voir. Quasiment jamais de ralentissements, même quand c'est bourré de trucs à l'écran et que l'on se balade au milieu de gros vaisseaux amiraux. Ensuite, faut voir à quelle résolution. Sur un PIII 500 avec TNT 2, le jeu est parfaitement fluide en 1024x768 (plus de 30 images/seconde). Sur un PII 300, ça sera toujours aussi fluide mais en 800x600. Si votre équipement est un peu plus âgé, vous ne serez pas pour autant dégoûté. Le 640x480 est loin d'être un gros amas de pixels poilus. Cette grande fluidité s'avère le plus bel atout de Starlancer. Ce qui tombe plutôt bien pour un jeu basé sur l'action frénétique. Continuons dans le registre de la réalisation avec les effets sonores et la musique. Starlancer est entièrement localisé en français : documentation, menus et dialogues pendant les missions. Faites-moi donc penser à envoyer, au concours Lépine, ma dernière invention : la machine

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

NOUVEAU !

Retrouvez sur le ***site Micromania :***

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : 2 500 réponses sur 300 jeux !

Liberty Surf — Etre gratuit ne nous donne pas de limites

Les Infos Micromania

A la une cette semaine

GAGNEZ DES AVOIRS DE 100 Frs — CLIQUEZ ICI

PROCHAINES SORTIES

SUR PLAYSTATION: Galerians, Guy Roux 2000, Yannick Noah 2000, Jackie Chan — Les Futures Sorties PS

SUR DREAMCAST: Evolution, GTA 2, Star Wars Racer, The Nomad Soul — Les Futures Sorties DC

SUR PC: Music 2000, Starlancer, Roland Garros 2000, Ultima online: Renaissance — Les Futures Sorties PC

ÇA VIENT DE SORTIR...

SUR PLAYSTATION: Jedi Power Battles, EURO 2000, Gekido Urban Fighters, Premier Manager 2000 — Toutes les Sorties PS

SUR DREAMCAST: Resident Evil 2, Red Dog, Wetrix, Tomb Raider 4 — Toutes les Sorties DC

SUR PC: Lemmings Revolution, Everquest, Dogs of War, C&C Alerte Integrale, Imperium Galactica 2, F1 2000, Tzar — Toutes les Sorties PC

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !
Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Tomb Raider 4 (DC), Messiah (PC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.



En partenariat avec FUN RADIO

*Écoutez l'émission **Fun Attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !*

MICROMANIA *partenaire de l'émission* **TESTS** *sur* **GAME ONE** *diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.*

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C. Ccial Mondeville 2 - Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - Tél. 03 27 51 90 73 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Ccial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16 - 06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Ccial Auchan - Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 15
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 50
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

à baffer les acteurs qui doublent les voix dans les jeux vidéo. Après avoir profité des voix en VO sur la bêta version, j'ai découvert cette version française avec appréhension. Disons que je mettrais ma machine à baffer sur le cran 5 (elle est graduée jusqu'à 10). C'est pas épouvantable, mais tout de même, un peu de conviction, que diable, messieurs-dames les doubleurs ! La musique, par contre, effectue bien son boulot, c'est-à-dire en toute discrétion. Il n'y a pas de thèmes inoubliables, mais elle vient renforcer les moments d'action et se fera plus étrange lors des phases de suspense.



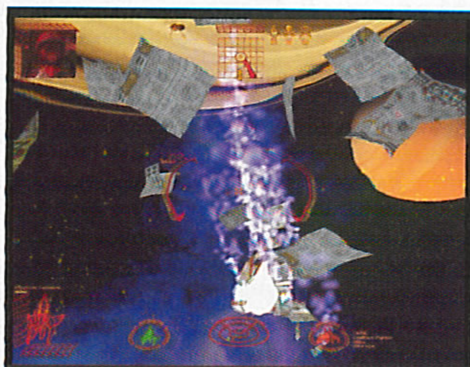
Regardez bien cette torpille : vous allez passer du temps à les empêcher de toucher votre vaisseau-mère.

Trop de clichés

Avec l'abandon des scènes vidéo, il était impératif que les missions de Starlancer soient suffisamment intenses pour éviter un sentiment de lassitude en rejouant sans cesse les mêmes combats. Heureusement, c'est plutôt réussi. On n'a pas cinq secondes pour souffler. C'est de l'action à toute blinde. On a presque l'impression de se retrouver propulsé en plein milieu d'un de ces films de S-F trépidants, comme nous le serinent les pages de pub du jeu. Pourtant, on ne peut pas dire que les scénarios des missions inaugurent une nouvelle ère d'originalité. Les missions se suivent et les clichés s'enchaînent avec la même cadence. Le coup de la porte spatiale, le coup des traîtres, le coup de la fausse alerte, le coup des bombardiers à éliminer en priorité pour défendre les super-forteresses... Enfin, on va pas non plus bouder notre plaisir. En plein milieu de l'action, on se marre bien quand même. Chaque mission démarre par un énoncé bien précis des objectifs, mais vous pouvez être certains que ça ne se passera pas comme ça une fois sur place. Et comme les missions s'avèrent plutôt longues (parfois une vingtaine de minutes) et qu'on ne peut pas sauver en cours de route, on s'offre quelques poussées d'adrénaline bienvenues quand, à un poil de la fin des opérations, on tombe à court de missiles, de post-combustion et de bouclier.



On se régalera à traverser le nuage de débris des vaisseaux explosés.



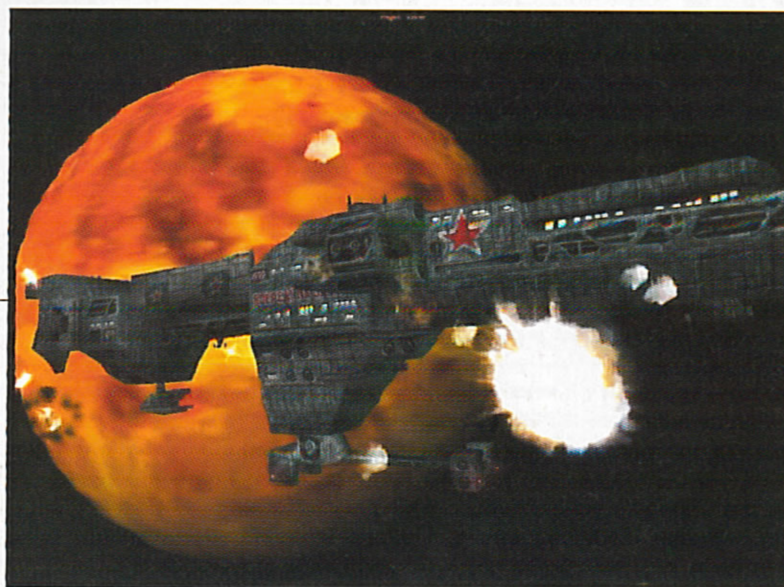
Conclusion

Vous voyez, pas facile de faire son trou dans un genre qui regroupe de plus en plus de prétendants. Plus particulièrement quand on se trimballe l'héritage prestigieux des Wing Commander. Pris séparément, les différents éléments qui composent Starlancer ne sont pas hallucinants. Mais l'ensemble donne un jeu d'action rondement mené qui ne devrait pas laisser de glace les amateurs de shoots spatiaux. Au fur et à mesure que l'on se plonge dans la campagne, on commence à s'impliquer dans le conflit et trouver plus intéressant le choix tactiques des vaisseaux et armements en fonction des objectifs. Pour finir, deux constatations : une bonne et une mauvaise. La mauvaise, c'est que Starlancer a crashé plusieurs fois lors de ce test. C'était déjà le cas avec la bêta. Pareil avec cette version qui est semble-t-il une finale. Le programme n'est pas notablement instable, mais quand même quelques plantages qui laissent présager un patch. La bonne nouvelle c'est que le mode multijoueur de Starlancer est suffisamment trapu pour que nous préférions lui consacrer plus de place dans la rubrique Réseau, le mois prochain. La fonctionnalité la plus alléchante est la possibilité de jouer la campagne en coopératif avec quatre joueurs humains simultanément. Et ça peut s'avérer rudement chouette !

ianSolo



Les vaisseaux amiraux sont bien gigantesques, mais un peu moins que ceux de Freespace 2.



En Deux Mots

Quasiment inventeurs du shoot spatial moderne, les frères Roberts nous reviennent avec un Wing Commander nouvelle vague. Pas de scènes vidéo, ni d'intrigues avec les membres d'équipage mais un jeu 100 % action avec un rendu graphique et une fluidité qui fait plaisir à voir. Starlancer n'est pas très original, ni dans le design des vaisseaux ni dans celui des missions, mais les fans de combats spatiaux endiablés devraient quand même largement y trouver leur compte.

- + Moteur 3D très fluide.
- + Effets visuels impressionnants (explosions).
- + Missions longues avec rebondissements.
- + Digne successeur de Wing Commander.
- + Interface robuste.
- + Mode multijoueur excellent (coopératif).
- − Vraiment trop classique, pas d'originalité.
- − Quelques bugs provoquant des crashs.
- − Vaisseaux mère trop petits (par rapport à Freespace 2).
- − I.A. des ailiers perfectible.
- − Campagne trop courte pour les as du manche.
- − Pas de cockpit virtuel.
- − Problème de gamma : images trop sombres.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
91	82	88



Jouable sur PII 200, 128 Mo de Ram
Éditeur Eidos Développeur Ion Storm États-Unis
Texte et voix VO sous-titres en VF
Nbre de joueurs seul ou en réseau

Daïkatana

Quake-like dont vous êtes le héros, pour hard core gamers - PC CD-Rom

On disait jusqu'à présent de Daïkatana qu'il était le jeu le plus attendu de l'année. On dira désormais qu'il est le plus décevant. Mais on ne le dira pas longtemps, car on l'oubliera vite.



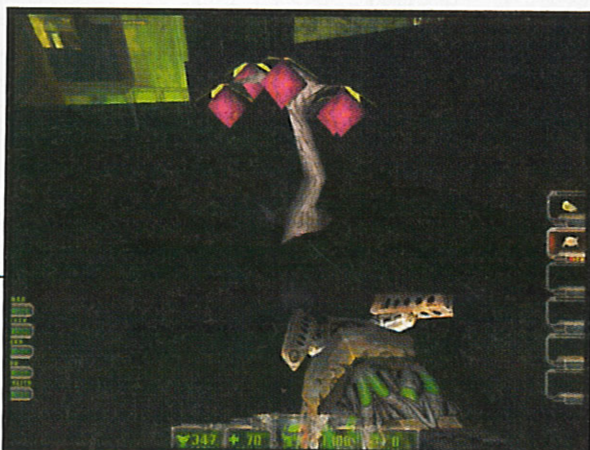
Le ton est donné d'entrée de jeu, avec 20 minutes d'une cinématique techniquement complètement obsolète. Les personnages n'ont pas de bouche et s'expriment en dodelinant de la tête en cadence, à la manière de ces faux chiens sur les plages arrière des voitures. L'histoire est inepte, puérile, les rebondissements absurdes. Vingt minutes d'absolue bêtise, durant lesquelles j'apprends qu'un méchant homme a volé un katana magique qui permet de voyager dans le temps. J'en ai déjà le souffle coupé… c'est donc ça le jeu attendu depuis 3 ans ? Je n'aimerais pas être dans les petits souliers de John Romero… il va se faire lapider ce gars. Et puis, le jeu commence pour de vrai. C'est moche comme tout, d'un vert dégueulasse et uniforme. Un premier monstre me fonce dessus, c'est une grenouille. Je précise, une petite grenouille, pas une féroce grenouille géante de la taille d'un hippopotame. Non, une petite grenouille qui a l'air furax et commence à… me mordre avec ses petites dents de grenouille ! Alors moi, je panique un peu, je lui tire dessus à bout portant avec mon canon à ions… la rainette blindée résiste, me mordille encore un peu la chaussure, et puis je meurs. Tout en rechargeant la partie, j'imagine mon épitaphe : « Ci-gît le dernier des samouraïs, mordu au pied par une grenouille. » Remarquez, j'ironise, mais Ultima Online et ses corbeaux, ça n'était pas mieux.



Cette arme, qui est supposée être un bonus, l'amélioration d'une armée précédente, est en fait moins intéressante que la première, et même handicapante…

Mais c'est quoi ce jeu ?

Cette fois, je recommence en me jurant de sauvegarder juste avant l'assaut de la grenouille. C'est là que l'interface m'apprend qu'à chaque fois que je désirerai sauver une partie, il me faudra trouver une gemme. Une gemme ?!! Ça veut dire quoi ça ? Qu'on ne peut pas sauver quand on veut, comme dans un jeu console ? Les gemmes de sauvegarde sont très rares. Dès qu'on en trouve une, on l'utilise aussitôt par trouille qu'une grenouille ou qu'un moustique ne rapplique. Et il est injuste ce jeu, en plus. Non seulement quelques coups suffisent à vous achever, mais en plus, il y a pas mal de pièges inévitables, comme ce gigantesque robot planqué derrière une porte, qui ne manquera pas de vous balancer ses roquettes dans le dos, vous expédiant obligatoirement ad patres. Alors il faut tout recommencer depuis la dernière sauvegarde, avec la sensation que quelqu'un se fout de vous : le créateur du jeu. Les points de vie perdus dans l'eau par manque d'air ne sont pas récupérés quand on retrouve son souffle. Quel retour en arrière ! Le « pathfinding » raté des monstres donne lieu à des scènes pathétiques, comme



Cet indispensable fraisier redonne les points de vie perdus sous les coups des féroces grenouilles... Eh !? On est dans quel jeu, là ? C'est Mario ou quoi ?!









on en n'avait pas vu depuis longtemps, avec des ennemis n'arrivant pas à s'approcher parce qu'un obstacle dérisoire les sépare de vous. Parfois, un ennemi lointain restera sans réaction alors que vous lui tirez dessus, simplement parce que lui n'a pas de ligne de vue sur vous. Il ne lui viendra pas à l'idée de se sauver. Il y a des problèmes de collision aussi, qui font perdre confiance, qui font redouter le bug à chaque instant, ce qui est extrêmement désagréable. Par exemple, il arrive que l'on encaisse des dégâts alors que le monstre, qui n'attaque en principe qu'au corps à corps, est encore loin. Il arrive aussi qu'une grenade que vous aviez lancée à travers une ouverture, reste coincée dans les airs et vous explose au visage. Ces bugs sont rares et un patch les rectifiera certainement, mais en attendant, mourir à cause d'un bug génère un insoutenable sentiment d'injustice, surtout quand on est alors obligé de se farcir à nouveau une très pénible séquence de jeu d'un quart d'heure, puisque les sauvegardes sont rares.

Une totale semi-catastrophe

Tout n'est évidemment pas à jeter dans Daïkatana, à part peut-être les bruitages qui sont honteux. Le moteur graphique a beau être vieillot, avec des décors très « polygônés » et des monstres à l'animation sommaire, certains ciels, certains effets de fumée, de brouillard volumétrique ou de lumière sont saisissants. Mais bon, les charmes du brouillard volumétrique sont limités. Si le premier univers est d'une laideur rédhibitoire, les autres sont bien plus honorables, avec une mention spéciale pour le monde médiéval fantastique, qui est très réussi.
Il y a aussi une belle inventivité au niveau des armes qui, en plus, sont différentes dans chacun des quatre univers. Daïkatana apporte aussi son lot d'innovations au Doom-like, avec la présence d'équipiers joués par l'ordinateur et à qui l'on peut donner des ordres. Mais là encore, tout est saboté, car ils sont plus handicapants qu'autre chose, ces alliés, et l'on passe son temps à les protéger (s'ils meurent, la partie est perdue), ou à retourner les chercher en arrière car ils ne vous ont pas suivi.
Il y a aussi un système de points d'expérience

Les **moustiques** sont **féroces,** mais ils **sont** heureusement **bien** moins **redoutables** que les **grenouilles.**



et de niveaux qui permet de monter ses caractéristiques (NDRC : ce concept est génial. Faudrait trouver un nom maintenant ; je propose « Jeu de Rôle »).
Mais ce qui fiche tout définitivement à la poubelle, c'est ce système de sauvegarde. Ne pas pouvoir sauver quand on veut et avoir à se retaper encore et encore la même séquence donne des envies de meurtre. D'autant que tout cela est on ne peut plus scripté et que les adversaires font preuve d'une remarquable régularité. Où est le plaisir de jouer ? Le pire, c'est que l'impossibilité de sauvegarder n'importe où facilite pourtant le travail des game designers. Et voilà Greg (de Joypad) qui entre dans mon bureau avec dans les mains des maracas qui sont les manettes d'un jeu, d'un jeu de maracas, et voilà que je me surprends à lui envier son jeu.

pomme de terre



Ne comptez pas sur ce monstre pour se sauver alors que je lui tire dessus. Non, il va attendre la mort, tout imbécile qu'il est.

En Deux Mots

UN RATAGE QUI DEVRAIT FAIRE DATE : DAÏKATANA EST TOTALEMENT GAVANT, NOTAMMENT À CAUSE D'UN SYSTÈME DE SAUVEGARDE QUI SE MOQUE OUVERTEMENT DU PLAISIR DU JOUEUR. CE JEU DEVRAIT POURTANT AVOIR UN POINT POSITIF : FAIRE REVENIR À DES PROPORTIONS HUMAINES L'EGO DE SON AUTEUR, JOHN ROMERO.

- + L'idée d'avoir des équipiers.
- + Les points d'expérience et les niveaux.
- – Le système de sauvegarde est catastrophique.
- – Les bruitages ne valent rien.





Le monde de Soulbringer est un alignement de places et d'endroits : une suite de lieux en 3D, à l'instar de Darkstone. En fait, l'organisation du monde est assez proche de ce dernier, avec une ville de départ entourée de campagnes et de villages. L'une des bonne surprises est que ces lieux offrent une grande diversité. En effet, pas une seule fois on n'a l'impression de retrouver les mêmes bâtisses, et chaque endroit possède presque un caractère unique. Le monde est vaste ; je m'en suis aperçu après avoir zoné pendant une demi-douzaine d'heures autour de la ville de départ. C'est d'autant plus vaste qu'on dispose de peu de moyens d'orientation : une maigre carte, qu'il faudra sortir de son sac à chaque fois que l'on perd le nord, ainsi qu'une boussole (dont le modèle de base, probablement acquis dans un magasin de type « Tout à dix francs », se permet quelques erreurs, pour mieux nous paumer). La campagne regorge de dangers et il faudra régulièrement courir pour échapper à une mort atroce et souvent humiliante.



Jouable sur PII 400, 64 Mo Ram, Carte Direct3D **Éditeur** Infogrames **Développeur** Gremlins Angleterre **Texte et voix** VO **Nbre de joueurs** 1

Soulbringer

Aventure action rôle ski pour tous joueurs et experts - PC CD-Rom

Et hop, le dernier Gremlins Interactive qui se lance dans le jeu de rôle. Soulbringer nous plonge dans un monde qui ressemble à un mix entre celui de Darkstone et la station de ski de l'Alpe d'Huez.

Un monde rempli de gros lourds

Autour de Madrigal, les hors-la-loi pullulent. C'est bien simple, on se croirait dans la cour des miracles tant il y a de gars prêts à vous rosser au moindre détour. Dans Soulbringer, les régions regorgent de passages et de tunnels pour se rendre d'un endroit à un autre, et il est très important d'apprendre tous les raccourcis qui mènent aux endroits stratégiques (armurier, chef de la ville, voyante). La première frustration, quand on commence à jouer, est le nombre incroyable de portes fermées ; c'est bien simple, on croirait se trouver dans une ville témoin fermée avec des serrures cinq points et sponsorisée par Fichet. À part quelques maigres clefs trouvées çà et là, on devra renoncer à ses instincts de cambrioleur pour attendre que ça s'ouvre, ce qui peut d'ailleurs arriver. Heureusement, les endroits dignes d'intérêt sont assez nombreux pour que le jeu ne se transforme pas en balade trop frustrante. Les ennemis se comptent par poignées de cent dans une belle variété de teintes et de matières. Vraiment, un bel effort a été fait de ce côté-là, et on tombe parfois sur des choses assez flippantes (je vous recommande chaleureusement le démon de pierre, dans la mine) et pas vraiment douillettes. Mais le fin du fin en matière de danger concerne les Revenants, sortes d'arch-ennemis, de « boss de fin de niveau », au nombre de six, qui viennent tous plus ou moins de l'Enfer ou de sa proche banlieue.



Le jeu n'hésite pas a se fendre d'arbres morts, en vraie 3D s'il-vous-plait.

Du RPG

Soulbringer, contre tout attente, est un vrai jeu de rôle. Par là même, je veux dire que l'on a vraiment à développer son héros en le façonnant, lui attribuant des points à chaque montée de niveau. Ces dernières, qui se repartiront dans une demi-douzaine de compétences, permettront de travailler le personnage un minimum. Malheureusement, les développeurs n'ont pas eu la riche idée d'introduire des skills, ces derniers s'étant visiblement trop inspirés de Diablo pour pouvoir avoir une quelconque inspiration originale à ce niveau. Autre grand regret, un personnage à classe unique qui laisse peu de place à l'imagination, et que l'on devra accepter tel quel, malgré son faciès de rat (qui rappelle de loin Francis Lalanne, surtout quand on lui enfile des bottes de cuir), ses cheveux longs et gras, et son allure générale de fan de Guns 'n Roses.



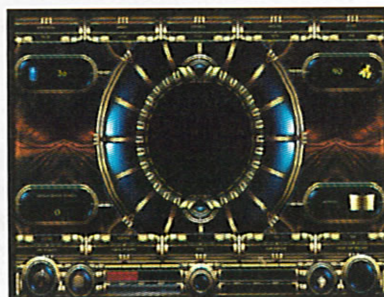
Les caméras sont orientables à volonté, pour une meilleure clarté lors de certains combats.

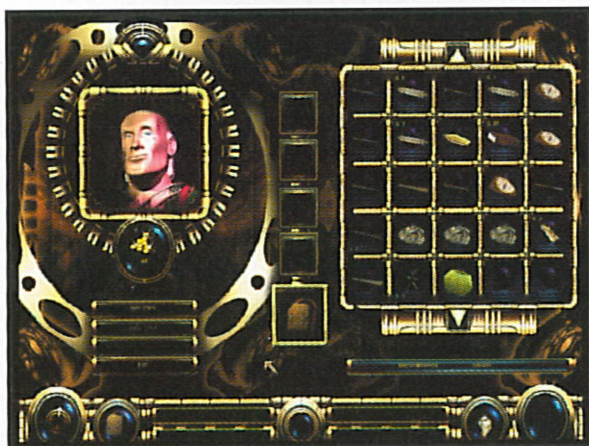
Un monde de glace

La saga en elle-même est très prenante, si l'on fait toutefois l'effort de rentrer dans son univers. La première chose qui a failli m'y faire renoncer est la police de caractère utilisée pour le jeu. Je devine son nom d'ici : « Zapf unreadable taille 2 », à savoir une écriture très moyenâgeuse et incroyablement chiante à décrypter. Tenez, je prédis même que le premier patch à sortir la remplacera par quelque chose de plus courant. L'aventure, donc, fonctionne selon le principe des quêtes. À l'instar de Fallout, il en est d'importantes et d'autres beaucoup plus mineures. Rien que dans la ville du début, j'en ai dénombrées une petite dizaine. Les NPC sont présents dans le jeu et se baladent, vaquant à des occupations pas très diverses, à dire vrai (aller d'un endroit à un autre, et rebelotte) ; ils sont capables de parler et d'évoluer dans un environnement qui apparaît assez dynamique. Lorsque l'on entre à nouveau dans un endroit deja visité, les choses peuvent très bien avoir bougé du tout au tout.



Des intérieurs complexes n'empêchent jamais la caméra de bien se placer.





L'interface de trading : ici, on achète, on vend, comme à la Bourse.

De la neige, encore de la neige

Le moteur graphique de Soulbringer étonne par l'impression complètement mitigée qu'il laisse. Que je vous explique : des moteurs gérant des personnages à la 3e personne, on en a vu passer un peu des tonnes depuis Lara. D'ailleurs, entre les Labyrinth of Death, les Drakkhen et autres délices de la vue subjective, on pouvait croire que les développeurs étaient rompus à toutes les méthodes pour afficher des décors en 3D. En regardant Soulbringer les yeux dans les yeux, il semblerait bien que non. La première chose étonnante est la pixellisation du sol, et ce alors que l'accélération hardware est bel est bien enclenchée. Bon, c'est vrai que je n'ai pas une véritable carte vidéo, que je n'ai qu'une ATI (non je plaisante, détendez-vous), mais tout de même, alors que l'ensemble du jeu est bien lisse, aussi mip mappé qu'une patinoire transalpine avant le passage de Candeloro, on évolue sur un terrain où les pixels se comptent sur les doigts des deux mains des cœurs de l'Armée Rouge. Bon, je ne vous mentirai pas : pendant le jeu, ça ne se voit pas du tout ; cela demeure juste anecdotique mais ça fait salement désordre. Le second gros problème est le ciel ; en effet, tout se passe de nuit pendant une tempête de neige, et les cieux ne perdent jamais leur teinte sombre. Alors du coup, on s'est dit : bon, les développeurs ont dû croire que leur moteur ne tiendrait pas le coup et qu'ils se la sont jouée frileux sur les textures. Seulement, quelques scènes plus loin, on se retrouve pris en pleine tempête de neige où virevoltent un nombre assez important de particules accompagnées d'effets sonores, et on comprend plus trop ce qui a bien pu leur prendre.

D'une manière générale, le moteur de Soulbringer est très performant. Soit, les textures utilisées auraient gagné à être un peu plus travaillées, mais dans l'ensemble, les teintes et les matériaux utilisés sont plutôt bien vus, a contrario d'un Might and Magic qui brille de tous ses feux orange et verts vif, et ce, même par temps de brouillard. Reste le problème des caméras, qui demeure toujours le challenge le plus important dans un jeu où le personnage est le plus souvent vu de dos. Ici, malgré quelques appréhensions bien compréhensibles, et sans toutefois toucher la perfection, on se retrouve avec un système cohérent : on se déplace en cliquant sur le point où l'on veut se rendre avec le bouton gauche, et en orientant la caméra du bouton droit. Cela permet, entre autres, de « mieux négocier les virages » (non, cette phrase n'est pas tombée de mon générateur automatique de tests de jeux de motos) et de regarder dans les coins avant de s'y engager bêtement. La chose est bien négociée au bout d'un petit quart d'heure. Le pathfinder, quant à lui, est tout autant une réussite : jamais, le personnage n'est resté coincé quelque part pendant le test, en allant d'un point A à un point B. Pourtant, Dieu sait si j'avais mis des choses sur son chemin pour le bloquer : cartons de magnétoscopes, cadavres d'Ackboo et de furets, mines antipersonnel, pains aux raisins. Les mouvements de notre héros sont à l'image du moteur : entre excellence et incompréhension. Celui-ci est plutôt bien animé, mais alterne des mouvements lents et rapides dès qu'on lui demande d'attraper quelque chose ou pire, de se baisser. Peut-être est-ce une réticence qui lui vient d'un précédent séjour en établissement carcéral. Toutefois, les animations du personnage sont faites avec beaucoup de logique ; par exemple, pour cueillir une pomme sur un arbre, le personnage s'approchera, regardera en haut et tendra le bras, contrairement à d'autres jeux. Le moteur, qui gère jusqu'à un certain niveau de lumières dynamiques, affiche souvent de beaux effets graphiques, pendant les lancements de sorts par exemple.

Système de magie

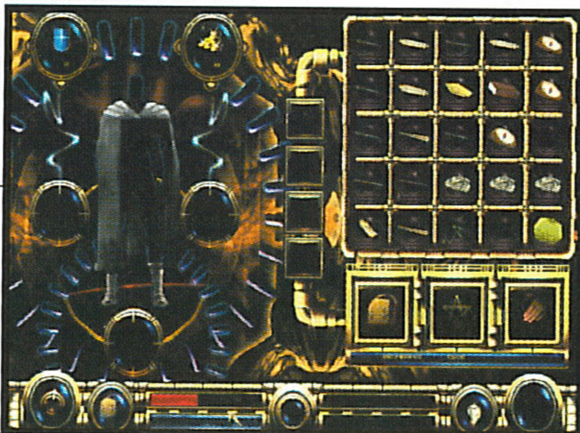
Côté magie, le jeu louche allègrement du côté d'Ultima chapitre 9 à 7. En effet, bien avant de pouvoir lancer des sorts, il faudra trouver un livre de l'un des royaumes ésotériques et le préparer avec une rune. Celle-ci, bien sûr, se trouve à peu près n'importe où, excepté à côté du livre. Donc avant de devenir le prestidigitateur à la mode du coin, il faudra ramener ces satanés objets. Les sorts, repartis dans de nombreux domaines, sont bien nombreux et offrent des possibilités assez originales, leur lancement donnant généralement lieu à une explosion de jolis effets graphiques. Les cinq essences dominant le monde font partie du grand classique du genre : feu : combat et dégâts ; terre : magie défensive et poterie ; air : magie de combat rapprochée ; eau : soins et lavements gastriques. En dernier lieu, on trouve aussi la magie de l'esprit, qui donne accès aux sciences des morts. On trouvera les livres au hasard des quêtes ou en vente (hors de prix) dans les meilleures maisons de la presse. Autre facteur à prendre en compte, le Seculorum, sorte de compteur de vitesse de la mana, qui nous apprend à tout instant dans quel royaume on est en train de se spécialiser. L'intérêt de la chose est en fait assez limitatif et interdit au joueur l'utilisation d'un seul type de magie (au hasard le feu), puisque les autres éléments nous seront alors de moins en moins accessibles et deviendront de moins en moins puissants.





Soulbringer a parfois comme un relent de Darkstone, avec des couleurs plus sobres.

Soulbringer **est un jeu de rôle** qui **fait** la **part** belle **aux quêtes et** aux combats



L'inventaire du personnage n'a vraiment pas grand-chose à envier aux autres jeux, si ce n'est une interface moins rococo.

Un système de combat original

À l'instar de Diablo et de Darkstone, le jeu fait la part belle aux affrontements. Disons-le tout de suite, lorsqu'on commence à grimper dans les premiers niveaux, on s'aperçoit qu'on est une cible idéale. Fort heureusement, Soulbringer offre un style de jeu bien loin du « tape et tue » à tout-va. Lorsque j'avais rédigé une news il y a quelques mois, j'avais doucement rigolé en apprenant que des « combos » réguleraient la plupart des combats. Non, pas question que je tape trois fois sur la Croix, puis Carré, puis Triangle, et encore cinq fois sur la Croix pour buter cette saleté de zombi. Heureusement, les combos en question ne sont en fait que des enchaînements automatiques, que l'on va définir dans un écran prévu à cet effet. Leurs avantages ? Ils sont multiples ; on peut par exemple préparer plusieurs figures qui se répètent à la suite, puis placer un coup tout à fait différent pour feinter l'adversaire et ainsi percer sa garde. Les duels sont très bien foutus, d'autant plus que chaque arme offre une grande variété de coups dont l'apprentissage se fera au fur et à mesure de la progression dans ses compétences. Qu'elles soient contondantes ou coupantes, ces armes voient leurs spécificité assez bien reproduites dans le jeu. Ma préférée, c'est clairement la lance ; elle permet de tenir les personnages les plus lourdingues à bonne distance, tout en permettant de faire des barbecues délire le dimanche après-midi. Contrairement à nombre d'autres jeux, les affrontements ne fonctionnent pas sur les règles de la pierre et des ciseaux ; les ennemis feintent,



Les combats sont fort bien foutus, et pour une fois assez intéressants.



tentent un minimum de comprendre vos tactiques (a fortiori si vous n'en avez qu'une) et n'hésitent pas à fuir pour rameuter des copains en cas de besoin. Pour éviter que l'on ait à orienter le personnage en permanence, ce qui est quasi impossible avec le principe de la caméra du jeu, on sélectionne un ennemi, autre façon de dire que l'on tentera de taper sur celui-ci. Malgré cela, les coups un peu violents pourront faire des dommages collatéraux de moindre importance.

Le mot de la fin

En résumé, Soulbringer, malgré quelques problèmes de moteur et de « learning curve », est un bon jeu, et même un bon jeu de rôle, ce qui est rare dans le genre très exotique de la « d'aventure 3D troisième personne » plus propice aux mouvements des fesses de Lara que de notre héros, il est vrai. L'aventure et la montée du personnage sont deux aspects réussis, pour peu que l'on fasse l'effort de rentrer dans le jeu et de supporter l'aspect sombre et enneigé du jeu qui en rebutera plus d'un. Moi-même j'ai failli craquer au début à cause de cela. La longévité, en revanche, ne semble pas avoir été sacrifiée pour le joueur qui n'aime pas sauter de quête en quête. J'ai mis une dizaine d'heures pour m'occuper sérieusement de la ville et de ses alentours qui ne sont qu'une partie assez petite du jeu. Alors, à qui plaira Soulbringer ? Il est tentant de le jeter en pâture aux fans de Darkstone mais en émettant certaines réserves : si ce dernier était volontairement kitch et chatoyant, l'aspect de Soulbringer, lui, est tout à fait opposé. Ce dernier, qui fait d'ailleurs moins la part belle aux combats, est beaucoup plus sombre et violent. Dans la liste des éternels regrets, j'ai déploré certains bugs comme des vêtements « glissant » sur des NPC pendant certaines cut-scenes (réalisées avec le moteur du jeu et intégrées parfaitement à l'action).

Bob Arctor

Un **monde** bien **dynamique,** mais **nanti** d'une **météorologie** pourrie et d'un **vieux** moteur.



Nos amies les cryptes, habitées par nos amies les Goules.



La zone verte indique que l'on a choisi cet ennemi pour lui taper dessus.



Un donjon de chez donjon.

En Deux Mots

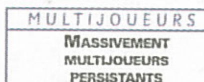
Soulbringer est un jeu de rôle situé entre un RPG traditionnel et un Diablo. L'aventure, assez passionnante, possède un moteur vraiment bien adapté, et même s'il souffre de quelques incohérences, il arrive parfois à offrir de très belles ambiances graphiques. En revanche, quelques bugs mineurs, mais nombreux, sont à déplorer. Sans blague.

- \+ L'aventure, assez passionnante.
- \+ Un jeu de rôle, contre toute espérance.
- \+ Le système de combats.
- − Le ciel désespérément sombre, et la neige perpétuelle.
- − Des textures au sol inexplicablement pixellisées.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	70	82





Jouable sur **Pentium 200, 32 Mo Ram, 270 Mo de disque libre, Carte 3D, Modem 56K**
Éditeur **Microsoft**
Développeur **Turbine États-Unis**
Texte et voix **VO** Nbre de joueurs **12 000**

Asheron's Call

JEU DE RÔLE EN LIGNE POUR TOUS JOUEURS CONNECTÉS - PC CD-Rom

Le genre « jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet » est plus vieux que l'on pense. Pour beaucoup, Ultima Online a été le premier. Mais, avant lui, il y avait Meridian 59. Et avant encore, tout plein de MUDs gratuits (Multi User Dungeons). Ce qu'a démontré UO, c'est que ce nouveau genre pouvait être extrêmement rentable. Constatation qui n'a pas échappé à Sony-Verant, développeurs d'Everquest, et à Microsoft-Turbine, créateurs d'Asheron's Call. Jusqu'à présent, nous n'avions pas voulu tester EQ et AC - même si nous en avons abondamment parlé dans la rubrique réseau. Il faut dire que se procurer une boîte dans le circuit import, puis tenter de s'inscrire aux US, a tourné au parcours du combattant pour les pionniers d'Ultima Online. Mais voilà, les temps ont changé. Everquest a cartonné outre-Atlantique, la France sort peu à peu du tiers-monde technologique, avec des solutions Internet décentes comme l'ADSL. Aujourd'hui, comme par enchantement, Everquest et Asheron's Call sont officiellement distribués sous nos latitudes. Bref, voilà venu le moment de tester ces deux fabuleux univers parallèles.



Cet été, dites au revoir au bronzage et aux gonzesses car Asheron's Call est arrivé. D'ailleurs, si vous avez un clébard ou une plante verte, pensez donc à leur servir une double ration avant d'introduire le CD dans le PC. Ensuite, ils devront apprendre à survivre seuls.
Le monde d'Asheron's Call est connu sous le nom de Dereth. Et il est plutôt grand. Selon mes estimations, l'île de Dereth fait 40 km de long. En courant tout droit dans la campagne pendant 10 minutes, vous ne bougerez que d'un iota sur la mini-carte du monde. Tout en voyant défiler sous vos yeux des paysages variés et en 3D. Heureusement (mais au grand dam de Bob, qui adore le trekking), des portails de téléportation sont disséminés ici et là et permettent de se déplacer beaucoup plus vite (mais jamais dans les deux sens). La sensation d'immensité est renforcée par la profondeur de champ. On voit loin, très loin, jusqu'à l'horizon. Il n'y a aucun chargement lors des déplacements en extérieur. Cette sensation d'immensité contribue à rendre l'exploration de Dereth particulièrement immersive.



Fondations

Par essence, Asheron's Call est en constante évolution. Turbine Entertainment, les développeurs, ont mis un point d'honneur à enrichir Dereth avec des nouveautés tous les mois. Mais avant d'aborder cet univers bouillonnant, laissez-moi vous présenter l'histoire de ce monde. Dans un passé reculé, Dereth était peuplée par des gens pacifiques, les Empyreans. Un jour, Asheron, un des plus puissants magiciens du cru, s'emmerdait ferme. Pour tromper l'ennui et aussi un peu pour se faire mousser auprès de la gent féminine, Asheron décida d'ouvrir un portail vers un monde inconnu. Pas d'bol, de l'autre côté de la lourde, il y avait les Olthoïs, un ramassis d'insectoïdes ultra-agressifs qui s'engouffrèrent vers ce nouveau lieu de villégiature. Mince, mince ! Asheron essaye de rattraper le coup en propulsant les Empyreans vers un coin plus calme. Mais – décidément, c'était pas son jour – ses dernières incantations eurent pour effet de téléporter encore plus de monde sur Dereth : des monstres en veux-tu en voilà et aussi trois factions humaines qui se retrouvent comme des cons sur Dereth. Blabla… les Olthoï asservissent les humains… blablabla… les humains se rebellent, etc.
Au début de mes pérégrinations, je me suis dit que ce background n'avait finalement pas beaucoup d'incidence sur le jeu. Je me suis dit aussi qu'Ultima Online bénéficiait d'une toile de fond plus fouillée (ou plus familière à certains) car elle découlait de tous les épisodes précédents. Et puis, allez donc vous plonger dans l'ambiance quand le benêt avec qui vous venez malencontreusement de faire équipe ne pense qu'à monter de niveau, et vous balance toutes les deux minutes : « u ready to go 2 dungeon ? » Bas du front, va ! Plus tard, j'ai découvert que Dereth recelait ses propres mythes et légendes. Qu'on pouvait s'inventer des quêtes en allant enquêter sur telle ou telle rumeur. Qu'il existait des guildes de joueurs dédiées à un gameplay plus « jeu de rôle ».



Le bestiaire d'AC est original mais il aurait gagné à être plus fourni.



Les boutiques de magie sont les meilleurs endroits pour espionner les autres sorciers. Ne divulguez pas vos sorts sinon leur pouvoir ira en diminuant.





La carte de Dereth.

Premiers pas

L'inscription à Asheron's Call est assez simple. Après avoir fait l'acquisition de la boîte de jeu, il vous faudra d'abord prendre un compte sur l'Internet Gaming Zone de Microsoft (gratuit mais nécessite d'activer les cookies), puis vous enregistrer pour AC en donnant votre numéro de carte Visa (transaction sécurisée, 70 F par mois, premier mois gratuit, je n'ai aucune action chez Microsoft). Si d'éventuels problèmes techniques survenaient, il y a moyen d'obtenir une assistance en ligne immédiate dans le forum de discussion d'AC (en chat). J'ai eu l'occasion d'essayer ce service et… ça marche très bien. C'est bien pratique en cas de config récalcitrante.

Les choses sérieuses peuvent commencer. À savoir le choix d'un serveur et la création de votre premier personnage. Il y a 5 serveurs (dont un réservé aux PK, les tueurs de joueurs) représentant un total de 12 000 joueurs connectés simultanément. Faites bien attention au choix du serveur. C'est là que sera stocké votre personnage. Si vous voulez jouer avec des amis, il faudra que vous soyez sur le même serveur.

Passons au perso. Trois ethnies peuplent Dereth : les Aluvians sont de type Caucasien (comme dirait la police), les Gharu'ndims sont de type africain et les Shos, asiatiques. C'est bien, Microsoft ne veut froisser personne. On regrette juste qu'il n'y ait pas plus de diversité. Tous les personnages ont la même corpulence. On est loin des nains et des ogres d'Everquest. En revanche, on pourra être assuré que son perso ne sera semblable à aucun autre, en fabricant son visage en portrait-robot (toujours la police), en piochant dans une bibliothèque bien fournie de nez, bouches, yeux, etc.



C'est dans les villes que vous irez acheter de nouveaux équipements, des ingrédients pour les sorts, et revendre vos trophées.



Les objets magiques font toujours leur petit effet.

Compétences

Si chaque ethnie dispose de caractéristiques propres (par exemple, combat à mains nues pour les Shos), c'est le choix des compétences qui aura le plus de répercussion sur votre carrière d'aventurier. Comme Ultima Online, AC est basé sur un système de compétences qui progressent quand on les utilise. Ces compétences sont variées : alchimie, enchantement d'objets, tir à l'arc, magie de la vie, fabrication de flèches, cuisine… pour n'en citer que quelques-unes. Ce qui est bien, c'est que le nombre de compétences n'est pas figé à vie. Certaines compétences pourront être connues sans être parfaitement maîtrisées. D'autres pourront être achetées avec les points engrangés en montant de niveau. D'autres, enfin, seront complètement inconnues du personnage et ne pourront donc pas être entraînées plus tard. Autant faire le bon choix lors de la phase de création : il sera un peu tard pour faire machine arrière lorsque vous aurez atteint le niveau 12. Comme on peut posséder jusqu'à cinq personnages à la fois, il est facile d'essayer plusieurs combinaisons.

Par défaut, Asheron's propose des classes prédéfinies (maître d'armes, guerrier, archer, sorcier, vagabond, etc.), mais l'idéal consiste à fabriquer de toutes pièces un aventurier, en attribuant des points aux six principales caractéristiques (Force, Dextérité, Vitesse, etc.) et en choisissant soi-même les compétences.

Les six caractéristiques de base détermineront ensuite les trois paramètres principaux de votre perso : vie, mana et stamina. La routine, quoi.



Pour récupérer après un combat, rien ne vaut un petit somme. Et hop ! je convertis tout mon stamina en mana.

Mort au lag

Je profite depuis peu du confort d'une liaison ADSL, mais j'ai effectué mes premiers pas dans AC avec un simple modem RTC. La première chose qui m'a surpris, c'est la robustesse de ce jeu face au fléau d'Internet, le lag. Parfois déconnecté, parfois englué, mais le plus souvent connecté pendant plusieurs heures sans trop de soucis. Billou a mis les moyens. Le résultat est là : on peut tout à fait s'éclater à Asheron's Call à partir de la France avec un simple modem, sans être trop pénalisé par rapport aux ricains.
Comme si ça ne suffisait pas, les gars de Turbine ont mis au point un système de combat qui vous met quasiment à l'abri d'une mort accidentelle due au lag. Eh oui, sur Internet, c'est pas parce qu'un monstre est placé juste en face de vous et que vous le lardez avec une hache + 12 que vous allez lui pourrir la vie. Si ça se trouve, vous êtes en plein « warp » et le monstre se trouve en fait derrière vous, ou bien deux mètres à gauche, voire à califourchon sur votre casque. Pour surmonter cet écueil, on dispose d'un système de ciblage. Une fois qu'un monstre a été ciblé, on pourra le tronçonner ou lui rôtir la couenne à la boule de feu en étant à peu près certain de le toucher, indépendamment de ce qui se passe à l'écran.
Cette fonctionnalité résume la philosophie d'Asheron's Call : tout a été mis en œuvre pour faciliter la prise en main du jeu. L'interface est très intuitive pour le débutant, tout en étant puissante pour le joueur aguerri : raccourcis clavier, icônes de sorts, système de chat, vues caméra, carte, radar. Ce n'est pas toujours très réaliste (un radar dans un JDR ! les puristes vont hurler) mais ça a le mérite d'être confortable et efficace.
Pas de bizutage non plus pour les nouveaux venus. Il y a un donjon de tutorial et des « advocates » (gentils organisateurs) sont là pour répondre aux questions des nouveaux-nés. De toute manière, l'ambiance générale est tellement bonne que vous pourrez aborder n'importe qui pour lui demander de l'aide et obtenir attention, gîte et couvert. Faut dire aussi qu'Asheron's Call comporte son propre Code de Conduite (des règles de bienséance, pas un truc fascisant, flippez pas), ce qui fait que Destruktor (Kevin, 12 ans) devrait vous laisser jouer peinard.



Si vous venez à mourir, vous vous réincarnerez près de la dernière Pierre de Vie que vous avez touchée.

En solo

Piégé, je me suis fait piéger par ce jeu. Je ne compte plus les heures de sommeil que m'a vampirisé Asheron's Call. Lors de mes aventures, j'ai crapahuté aux quatre coins de Dereth. J'ai traversé des déserts en courant avec des meutes de monstres accrochées à mes basques (« Run » est une compétence non négligeable).
Je suis allé dans les montagnes enneigées dire bonjour aux liches. En faisant vite demi-tour, vu que ma résistance à la magie n'était pas bien fameuse. Je suis mort à des dizaines de reprises. Et chaque fois, comme Richard Burton dans « Le Monde du fleuve », je suis revenu à la vie pour une nouvelle chance (avec une pénalité passagère : la perte d'un objet et de la moitié de mon or). J'ai flippé aussi. Car, voyez-vous, dans un jeu en ligne, on ne peut pas faire « pause » ou même sauver. « Nan, mon canard, je peux pas venir bouffer, là. J'ai comme qui dirait une bande de Carrion Shreth sur le feu ». J'ai traîné ma bosse dans les villes pour aller écouter les incantations des magiciens. Car en analysant les syllabes, on peut apprendre de nouveaux sorts parmi les 1 600 que comprend le jeu. Des sorts que l'on confectionne en mélangeant plusieurs ingrédients. Depuis quelques jours, j'ai un nouveau perso, un Archimage versé dans les quatre écoles de magie. J'ai trouvé un p'tit coin pépère pour monter de niveau à vitesse grand V. Ben quoi, faut aussi progresser pour aller s'aventurer dans les territoires mal famés. C'est à côté d'Estham.





La phase de création de perso.



D'abord l'endroit est magnifique : une plage de sable fin avec une île en face. Et puis il y a des monstres sympas : Dragons d'Azur, Golems d'Eau et de Boue. On progresse incroyablement plus rapidement en affrontant des monstres d'un niveau égal ou supérieur au sien. Quand je serai bien balèze, je pourrais aller enquêter sur ces sbires maléfiques qui apparaissent un peu partout sur le territoire. Et aller explorer Fort Tethra dans les Direlands, l'un des coins les plus dangereux de Dereth. Bref, vous voyez, il est tout à fait possible de faire son asocial et de jouer à Asheron's Call en solitaire. Mais ce serait passer à côté du principal.

Plein de copains

Ce qui est hallucinant avec un jeu de rôle online, c'est de se dire que, à quelques exceptions près, chaque perso que l'on croise est un joueur humain (les exceptions sont les joueurs NPC : marchands, collecteurs de trophées…) C'est pas dans un Baldur's ou dans un Might & Magic que l'on pourra se taper une demi-heure de causette sensée (mais en anglais) avec chaque quidam rencontré. Bon, faut pas non plus que ça tourne à la discussion de salon ni au déballage de marchandises : « T'as vu ma super armure ? » Mais bénéficier de l'appui de plusieurs joueurs complémentaires (un guerrier, un archer, un magicien, un soigneur…) permet de venir à bout d'une armée d'adversaires intouchables autrement.
Le système est simple : à tout moment, il est possible de monter une équipe (fellowship). Les membres de l'équipe pourront facilement discuter entre eux, et les points d'expérience seront répartis équitablement entre les différents membres.
Mais la grande spécificité du système social d'AC est son système de patrons et d'allégeance. Un patron est un joueur généralement bien plus fort que vous. Si vous lui prêtez allégeance, il prendra sur son temps de jeu pour vous mettre le pied à l'étrier. Il vous refilera des pyreals (la monnaie locale), des armes, des objets magiques, et vous rencardera sur les bons plans de Dereth. Quel intérêt pour lui ? Il récupérera 10 % de l'expérience que vous gagnerez. Ces 10 % ne seront pas retirés à votre expérience mais générés en plus par le programme. Comme un patron peut aussi avoir un patron, et que vous-même pourrez adouber d'autres joueurs si le cœur vous en dit à l'arrivée, ça nous fait toute une pyramide hiérarchisée avec une grosse récolte d'XP pour celui qui est tout en haut. Dans la réalité, la démarche est quand même moins intéressée qu'elle en a l'air. À ce petit jeu, je pourrais aussi vous parler des mules ou des macros. Mais je ne le ferai pas. Z'avez qu'à venir me prêter allégeance dans Asheron's, d'abord. Pfff…



Près de chaque ville, des « Meeting Hall » permettent de tenir des réunions, voire de célébrer des mariages.

Réalisation

Techniquement, Asheron's Call est plutôt réussi. On pourra toujours lui reprocher des textures répétitives, des décors ou des persos un peu anguleux mais, l'un dans l'autre, c'est un des moteurs 3D représentant le mieux des extérieurs immenses, et ceci sans temps de chargement. Le cycle du jour et de la nuit, le mouvement des lunes, les couchers et les levers de soleil, les aurores boréales, les nuages, la végétation, de petits détails comme des papillons ou des petites fleurs à la con nous sortent un peu de la claustrophobie de tous ces jeux « à la Blade Runner ». AC tourne sous Direct3D en faisant bon usage des cartes accélératrices. On peut monter jusqu'en 1600x1200 et il ne faudra pas une bécane de la folie pour que ça tourne au poil. Le système de caméras est bien fichu. Il est possible de jouer en vue interne ou en vue externe. De tourner autour du perso, de zoomer et d'afficher une vue satellite qui fait office de carte rapprochée.
Côté réalisation sonore, on est moins bien loti. Il y a bien quelques bruitages d'ambiance (cris des monstres au loin, ressac, vent) mais on espérait mieux. Quant à la musique, elle est inexistante. Ce qui m'empêchera pas de dormir cette nuit. Enfin si, mais pas pour les mêmes raisons.

ianSolo



Vous ne risquez pas d'être tué par les PK, qui ne peuvent s'affronter qu'entre eux. Les combats sont souvent très brefs.



En Deux Mots

Avec Asheron's Call, Microsoft a encore bien assuré. AC est robuste face au lag et ne nécessite pas une connexion de la mort pour jouer avec les ricains. L'interface est puissante et simple d'accès. Il y a de bonnes trouvailles comme le système d'allégeance. Turbine rajoute régulièrement de nouveaux événements à son monde. Bref, votre compte est bon : il ne vous reste plus qu'à passer un pacte avec Grossoft et France Teuleucom. Tant pis, on fera la révolution un autre jour.

+ Extérieurs 3D magnifiques
+ Lag bien géré
+ Système de compétences
+ Nombre impressionnant de sorts et système de magie
+ Système d'allégeance
− Bruitages légers
− Que des persos humains
− Monstres pas assez diversifiés

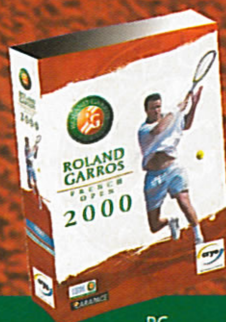
88 TECHN | 82 DESIGN | 90 INTÉRÊT

AVANTAGE : Jean-René !





ROLAND GARROS
FRENCH OPEN
2000



PC



GameBoy *

Roland Garros va connaître la plus grande affluence de son histoire cette année. En effet, ce ne sont pas les gradins qui vont être envahis, mais les terrains, et particulièrement le nouveau central qui accueillera joueurs (et joueuses) novices ou confirmés. Roland Garros 2000, la référence de la simulation tennis, va permettre à tout le monde de tenter sa chance en alignant coup droit, revers, volée et service gagnant. Joueurs modélisés avec précision, moteur 3D ultra-fluide, réalisme des mouvements, rien n'a été oublié pour que vous puissiez étancher votre soif de conquête.

Roland Garros : La victoire est à vous.

• 32 joueurs et 32 joueuses en 3D - Comportements spécifiques et évolutifs (attaquants de fond de cour, volleyeurs) - 4 surfaces (terre battue, herbe, ciment, synthétique) - 16 raquettes - Les plus prestigieux tournois - de 1 à 4 joueurs - Téléchargement des nouveautés (terrains, raquettes, joueurs) sur le site web.

www.rolandgarros-jeu.com







95/98 · direct 3D · 3dfx · AGP	MASSIVEMENT ONLINE PERSISTANT
Jouable sur Pentium 200, 64 Mo, 600 Mo disque libre, carte 3D 8 Mo	Réseau Local -
Éditeur Verant Interactive	Modem Direct NON
Développeur 989 Studios (Sony) États-Unis	Internet serveur -
Texte et voix VO Nbre de joueurs beaucoup	Internet IP -

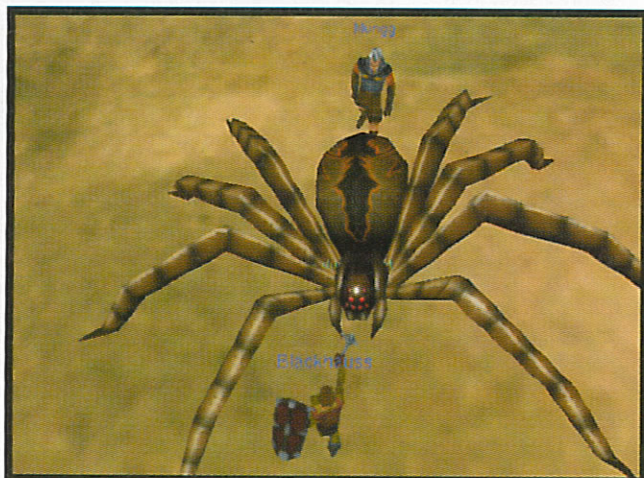
EverQuest, The Ruins of Kunark

Jeu de rôle en ligne pour tous joueurs connectés - PC CD-Rom

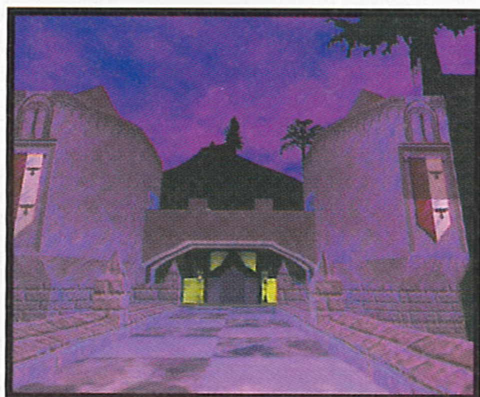
En enchaînant coup sur coup le test d'AC et d'EverQuest, j'ai bien cru que j'allais périr. De bonheur, évidemment. Après avoir rameuté les foules aux Zétazunis, EverQuest est enfin disponible chez nous, avec l'add-on Les Ruines de Kunark en bonus.







Histoire de vous donner une idée de la taille de certains monstres.



Pas mal d'éditeurs devraient s'inspirer de ce qu'a fait 989 Studios/Sony Online pour développer EverQuest. Deux ans de bêta-test ! Ça n'a pas forcément été une partie de plaisir pour ceux qui y ont participé : serveurs en rade, impossibilité de se connecter, téléchargement de tonnes de patches… Mais pour ceux qui découvriront EverQuest aujourd'hui, c'est l'assurance de débouler dans un univers qui a été vraiment peaufiné, et bénéficie des suggestions des utilisateurs de la première heure.

Une mise en route fastidieuse

Et pourtant… les joueurs débutants devront être patients. Avant d'aller arpenter les vertes prairies d'EverQuest, il leur faudra endurer une phase d'inscription un peu pénible (coût de l'abonnement : dans les 70 F par mois). Les formulaires ont été prévus pour le public américain. Impossible de s'inscrire sans remplir le champ obligatoire « État ». Tenez, je viens d'inventer le 53e État d'Amérique : les Hauts-de-Seine. Ensuite, il faudra télécharger quelques patches (v 1.1.9), dont le patch optionnel pour l'extension, Kunark. On est un peu surpris que le CD daté du 28 avril n'intègre pas tous ces patches. Mais bon, on dira que le soft a encore été enrichi de nouvelles fonctionnalités. On ne va pas non plus reprocher à un univers persistant d'être en constante évolution.

Le choix du serveur peut être cornélien. Il n'y a pas moins de 32 serveurs pour une moyenne de 30 000 joueurs connectés simultanément. Certains serveurs sont des serveurs PvP (player versus player), pour ceux qui préfèrent se battre contre de vrais humains. Retenez bien le nom du serveur si vous voulez retrouver vos persos et vous rencarder pour jouer avec des amis.



L'écran de création de perso.



Tolkien forever

Vient ensuite la phase de création de personnage. On peut avoir jusqu'à 8 persos différents sur un même compte EverQuest. Ce qui permet d'essayer pas mal de classes différentes. Treize ethnies connues habitent le monde de Norrath. Dans la documentation en français, on pourra découvrir l'historique de ce monde, tout plein de nains, de géants et autres elfes. EverQuest est en effet basé sur la mythologie « tolkiennesque » et on retrouvera les castes habituelles avec leur rivalités légendaires. Le fait de pouvoir jouer des persos aussi différents que des nains ou bien des ogres est un des atouts de ce jeu. Les persos sont variés d'un point de vue graphique, avec des différences d'échelle appréciables. Une fois que vous aurez choisi un clan et un métier, vous ne pourrez que répartir des points entre vos caractéristiques de base. Vous n'avez pas accès aux compétences qui sont automatiquement attribuées en fonction des choix préalables. Votre personnage pourra faire progresser ses compétences au cours de sa carrière et apprendre de nouvelles compétences de combat.
Mais le choix de la classe sera déterminant pour la suite de l'aventure. Il faut dire qu'EverQuest a été pensé comme un jeu coopératif. Les créateurs ont pris comme postulat que les joueurs iront chasser en groupe et profiteront mutuellement de leurs compétences.
On trouvera donc une large palette de métiers : barde, druide, clerc, enchanteur, magicien, moine, nécromancien, paladin, ranger, voleur, chevalier de l'Ombre, shaman, guerrier et sorcier. Les fans de Donjons & Dragons ne seront pas dépaysés. Il ne reste plus alors qu'à nommer son perso, choisir son visage (assez peu de choix) et une divinité. Ou bien rester agnostique.
Le choix de la divinité est assez important car il déterminera vos relations avec les autres factions de Norrath. Certaines de vos actions pourront d'ailleurs améliorer ou dégrader vos relations avec les autres groupes en présence. Pour finir, vous choisirez votre ville de départ. En fonction de votre appartenance, métier et croyance les possibilités de choix seront plus ou moins restreintes. C'est aussi un facteur à prendre en compte si vous avec prévu de jouer avec des amis dans une nouvelle ville. Assurez-vous que tout le monde a choisi un clan, une classe et une divinité qui soient compatibles avec la ville.

Les persos sont variés d'un point de vue graphique, avec des différences d'échelle appréciables.

L'extension Kunark apporte de sérieuses améliorations sur la taille des zones et la qualité des décors.





Les effets des sorts sont magnifiques.



Les barbares habitent dans les régions quasi-polaires. Et en plus, ils se baladent en kilt.

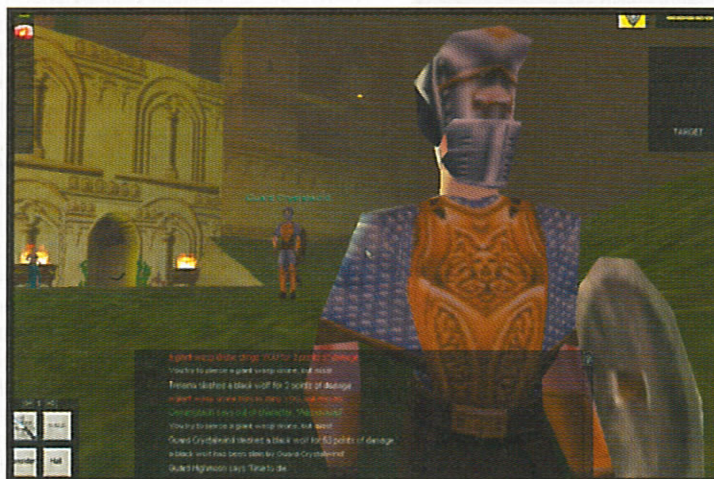
Mon copain Azerty

EverQuest propose un programme d'entraînement qui permet, sans être connecté, de se familiariser avec les principes du jeu. C'est une bonne idée, surtout que l'on peut vérifier si la configuration 3D fonctionne, indépendamment de la connexion. Le premier contact avec l'interface est déconcertant. La prise en main n'est pas vraiment intuitive. Mais on s'y fait rapidement et, à l'usage, elle s'avère être bien pratique. Il y a des raccourcis et surtout un système de macros qui permet d'associer à chaque fonction importante du jeu (attaques, sorts, compétences particulières) un bouton. On disposera ensuite de plusieurs groupes de boutons accessibles dans toutes les vues, afin de personnaliser l'interface à sa convenance.
Le système de vue est des plus complets. On peut jouer en vue interne ou en vue externe. En vue externe, il est possible de zoomer et tourner autour de son perso pour se taper un petit délire cinématographique.
Malheureusement, il y a un truc un peu énervant. L'écran principal a été conçu pour être affiché en 640x480. Comme on joue généralement en plein écran à une résolution supérieure (genre 1024x768), chaque fois que l'on retourne à l'écran principal, on se tape un changement de résolution. Il y a quand même une option pour ne pas changer de résolution mais, à ce moment-là, les infos de l'écran principal apparaissent en tout petit. C'est pas vraiment rédhibitoire, mais ça sent le programme qui a une longue histoire et a été replâtré à plusieurs reprises.
Je voudrais pousser une petite gueulante sur ce qui me semble être le plus gros handicap de l'interface : la fenêtre de discussion. Non pas qu'on n'y trouve pas toutes les fonctions les plus utiles. Juste un choix de couleurs pour le texte parfois débile (bleu marine sur fond noir, c'est pas très lisible). Mais, voyez-vous, cher lecteur francophone équipé d'un clavier AZERTY, EverQuest ne comprend que les claviers QWERTY. Utiliser un Windows américain ou modifier les préférences de clavier de Windows n'y changera rien. Ils ont programmé ça comme des porcs, sans se soucier de la localisation dans les pays étrangers. Alors c'était bien beau, Monsieur Ubi Soft, de nous sortir une belle boîte avec un manuel en français quand, chaque fois que l'on se met à causer avec les autres joueurs, les « Q » remplacent les « A », les « Z » les « W », et je vous parle même pas de la ponctuation.
Et pourtant, c'était pas bien compliqué à réaliser. Il aurait juste fallu y penser dès le début. Bouhhh ! Vous aussi, faites « Bouhhh ! » à 989 Studios pour cette bévue monumentale.



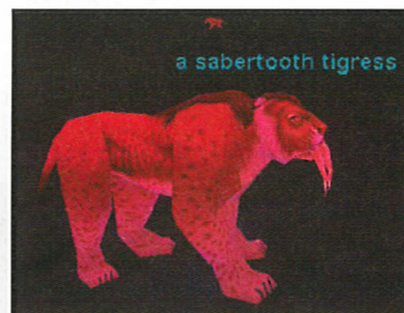
Évitez une trop longue exposition aux ultraviolets.

Ils ont programmé ça comme des porcs, sans se soucier de la localisation dans les pays étrangers.



Pour venir en aide aux débutants, des gardes NPC attaquent les monstres à l'entrée des villes.







Les Ruines de Kunark

Résumer l'expérience d'un joueur d'EverQuest est une tâche cyclopéenne. Il y a des tonnes de lieux à visiter, de monstres à affronter, de quêtes à relever. Les compétences sont pléthore. On peut discourir dans des langues différentes. On peut invoquer des familiers ou dompter des animaux sauvages. Il y a un système de guilde directement intégré dans le jeu. Et ce ne sont que quelques exemples. Tout cela contribue à faire de l'univers d'EverQuest un ensemble vraiment attachant.
Pourtant, le moteur commençait un peu à accuser son âge. La profondeur de champ n'était pas très grande et certains décors un peu anguleux. Heureusement, l'add-on intégré, Les Ruines de Kunark, vient corriger ces défauts, pour le plus grand plaisir des joueurs, y compris les vétérans d'EQ. Tout d'abord, Les Ruines de Kunark ajoute un continent entier au monde déjà vaste de Norrath (30 % de superficie en plus). Ainsi que de nouvelles créatures, trésors, sorts, et même une nouvelle bande de joyeux lurons à incarner : les Iksars, des espèces de gros lézards anthropomorphiques. Difficile de retourner en arrière après avoir vu les nouveaux extérieurs

de RoK. Les zones sont beaucoup plus grandes, voire immenses. La sensation d'immersion est maintenant bien plus forte. Dans Kunark, vous croiserez tout plein de ruines (hé!) de l'ancien empire des Iksars. Ces ruines ont un look très gréco-romain avec des colonnes en marbre, des temples à moitié écroulés, et des statues étonnantes. Ces paysages nous entraînent aussi bien sur des plages en bord de mer, que dans des jungles ou des zones enneigées où vous pourriez bien croiser le Yéti. C'est vraiment grand et très varié. Au passage, 989 Studios en a profité pour booster les réglages de son moteur 3D. Les configurations étant plus musclées qu'il y a deux ans, le moteur affiche maintenant bien plus de polygones et le résultat vaut le détour. Il y a de nouvelles créatures, comme des arachnides, des espèces de chiens-stégosaures. J'ai même entendu parler d'un espèce de gorille qui saute d'en haut d'un arbre pour attaquer les aventuriers en goguette.



Une config musclée

Pour profiter des améliorations de Kunark, il faut une machine assez puissante. C'est toujours le revers de la médaille. Sur un PIII 500 avec 128 Mo et une TNT2, avec la profondeur de champ réglée au maximum, EQ s'avérait nettement moins fluide que dans les autres coins de Norrath. Mais encore parfaitement jouable, n'ayez crainte. La décision de Verant de booster un peu son bébé - la concurrence se faisant un peu pressante - est parfaitement louable. Les bonds quantiques qu'effectuent les performances de nos cartes 3D nous entraînant toujours plus loin, il aurait été bien dommage de brider le rendu graphique de ce sympathique programme massivement multijoueur.

ianSolo

En Deux Mots

EverQuest bénéficie d'une longue mise au point et de l'appui d'une communauté de joueurs très active. Cela en fait l'un des meilleurs JDR en ligne, sinon le plus fréquenté à l'heure actuelle. Avec Les Ruines de Kunark, Verant-Sony en profite pour redonner un coup de neuf à son moteur, avec de nouvelles zones gigantesques à explorer et un rendu graphique encore plus réussi. Mais prévoyez une config assez musclée.

- + **Le nouveau Kunark est somptueux.**
- + **Univers et communauté gigantesques.**
- + **Grande variété des clans et de monstres.**
- + **Compétences très nombreuses.**
- – Clavier AZERTY non supporté ! c'est très lourd pour discuter.
- – Interface déroutante au début.
- – Écran principal en 640x480.



Le comparatif EQ-AC

Vous êtes nombreux à nous poser la question : entre EverQuest et Asheron's Call, lequel choisir ? Les deux programmes étant foutrement intéressants, je serais tenté de vous faire une réponse de Normand. Mais mon rédac' chef préféré étant un Breton, voici quelques éléments de comparaison, histoire de vous aider à faire un choix.

Graphisme

Pour EQ : des monstres et personnages variés et colorés (en fait, il y a une grande variété de clans, des nains aux elfes, mais tous les persos débutants ont plus ou moins tous le même aspect et les mêmes vêtements). Des villes parfois très moches. Des extérieurs sympa, mais on ne voit pas très loin. L'extension Kunark vient améliorer tout ça.
Pour AC : des monstres et personnages un peu fades (mais on a rarement l'impression d'être un clone du joueur d'à-côté, même si tous les joueurs sont de type humain). Des villes et des paysages assez réalistes. On voit très loin dans la campagne et on peut se déplacer partout sans aucun temps de chargement (sauf pour accéder aux donjons). Par ailleurs, les deux programmes offrent des vues caméra très complètes et paramétrables.

Interface

Le système de boutons/macros d'EQ est très pratique, mais l'interface souffre de lourdeurs : écran principal en 640, liste des compétences interminable, clavier Azerty non supporté, textes parfois illisibles. De son côté, AC propose une interface très simple à maîtriser pour le joueur débutant.

Combat

Les deux jeux ont un système de ciblage et de combat automatique. Dans AC, le perso se met en plus à bonne portée pour frapper, ce qui permet de se jouer du lag. On est contraint de se battre en visuel dans EQ.

Magie

Dans EQ, on obtient de nouveaux sorts en allant s'entraîner dans sa guilde, à chaque montée de niveau. Le fait de devoir attendre une minute pour mémoriser les nouveaux sorts est un peu pénible pour le débutant. Dans AC, les sorts sont obtenus en mélangeant des ingrédients.
Il y a un nombre hallucinant de sorts différents qui devront être recherchés (par essai-erreur ou en écoutant les autres magos). La puissance de chaque sort dépend du nombre de personnes qui l'utilisent. Les barres de sorts permettent d'avoir un grand nombre de sorts accessibles directement.

Monde

Le monde d'EQ est basé sur un univers familier (mythologie « tolkienno-celtique »).
Il bénéficie d'un background riche, d'une communauté active, d'un système de clans et de divinités. Le monde d'AC a été créé de toutes pièces. Ses mythes et légendes peuvent apparaître comme accessoires. Il existe quand même un grand nombre de quêtes, et l'exploration joue un rôle important.

Coût

Les deux prétendants au titre proposent des tarifs à peu près similaires, concurrence oblige. Il faudra compter dans les 250 balles pour acheter la boîte, puis un abonnement mensuel de 10 $ (à peu près 70 FF) par mois. Remarquons quand même au passage que le premier mois d'Asheron's Call est gratuit, ce qui est pas mal pour se faire une idée. Évidemment, comme ce sont des jeux en ligne, le gros du budget se situera du côté des factures téléphoniques. Si vous prévoyez d'y passer du temps, optez obligatoirement pour une connexion forfaitisée. Pour ceux qui habitent dans les zones équipées, prenez l'ADSL. Sinon, le Câble (mais gaffe à la limite d'upload).

On savait des Martiens qu'ils étaient verts, mais on ne savait pas que c'était parce qu'ils étaient morts. Dans la droite lignée d'Alone in the Dark et Resident Evil, voici le robinet à sueurs froides de cet l'été...



JOUABLE SUR **PENTIUM II 266** ÉDITEUR **TAKE 2 INTAERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **CREATIVE REALITY GB (DIVISION DE TALON SOFT USA)**
TEXTE ET VOIX **VO** SOUS-TITRES **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**

Martian GOTHIC

AVENTURE POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



Le jour même où, tout joyeux, je chope Martian Gothic à tester, je reçois un coup de fil de Bob Arctor : « Allo ? Patate ? C'est Bob... Dis-moi, je suis dans une boutique de jeux, là, et devine ce qu'ils vendent ?... Exact, des jeux... Bon ben bravo t'es super fort en devinettes. Je te laisse, je vais voir si les autres trouvent aussi. (clic) »
Là j'étais encore plus heureux, car non seulement j'avais Martian Gothic à tester, mais en plus, j'avais trouvé une devinette de Bob Arctor. Mais mon téléphone s'est remis à sonner : « Allo ? C'est encore Bob. je voulais juste te préciser que dans cette boutique de jeux, ils vendent Martian Gothic, qui est visiblement sorti discrétos avec un mois d'avance... Bref, tu sais ce que ça veut dire hein, vu que t'es super fort en devinettes ... (clic) »... Enfer ! Bien sûr que je savais ce que ça voulait dire. Ça signifiait qu'en principe... Martian Gothic était un très mauvais jeu. Mais comment cela était-il possible ? J'avais joué à la preview un mois auparavant, et leur jeu s'était avéré excellent et quasiment finalisé !





Premier échange concluant avec un habitant de la base.

Méfiance méfiance...

Alors j'ai commencé à avancer dans Martian Gothic, très méfiant, un peu comme quand on mange un produit dont la date de péremption est dépassée ; à chaque bouchée, on est surpris que ce soit bon, mais on fait quand même une moue dégoûtée en pensant se retrouver avec un bout de truc avarié dans la bouche.
La vidéo d'introduction est toujours aussi envoûtante. Elle nous plonge dans une histoire qui s'annonce délicieusement étrange : dans un futur proche, l'unique



Vient alors le temps des embrassades.

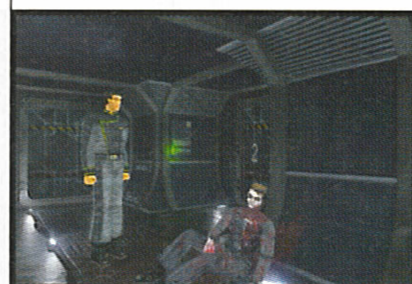


Une entente cordiale se noue avec les colons.

TIPS JEU

Attention, quelques erreurs se sont glissées dans la traduction en français des couleurs des badges : on exige un badge marron pour entrer et vous trouvez un badge brun. Idem avec les couleurs violet et mauve. Ne vous laissez pas embrouiller, ce sont les bons badges.

Décidément, cet été, la tendance chez les morts est de se la jouer relax et extra cool.





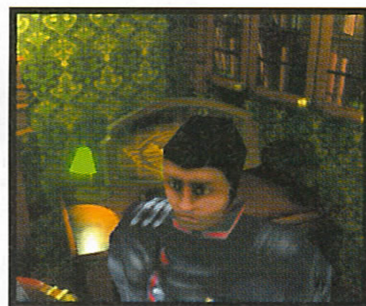
Du soleil, des nanas... un vrai Club Med pour cadavres.

colonie implantée sur Mars a été ravagée par un virus inconnu. Impossible de savoir exactement de quoi il en retourne puisque toutes les communications ont très vite été interrompues par la colonie. On reste donc sans nouvelles de ses 57 habitants, mais surtout, la méga-corporation qui a financé ce projet pharaonique exige de savoir ce qui s'est passé exactement. Trois personnes sont donc dépêchées sur la planète rouge... Enfin, dépêchées est un bien grand mot puisque le voyage dure des mois. Cette équipe de secours est composée d'une scientifique, d'un homme de terrain et d'un informaticien. Ces trois personnages vont devoir collaborer pour découvrir ce qui est arrivé à la colonie, avec une consigne formelle : entrer chacun dans la base par un sas différent, et surtout ne jamais se croiser, pour éviter toute contamination éventuelle. Collaborer donc, mais à distance... Un principe ludique que j'adore. Au début, je pensais que c'était une astuce pour pallier une faiblesse de leur moteur qui ne pouvait pas afficher plus d'un personnage à l'écran à la fois, mais en fait il n'en est rien : quand vos personnages se trouvent dans une même pièce, le jeu vous prévient simplement que ce que vous venez de faire n'est pas malin, puis continue comme si de rien n'était... J'imagine que l'addition ne se paye qu'à la toute fin. Des fins alternatives ?... Encore une idée que j'adore.

Comme un grand tombeau rouge

Elle est top luxe leur base Vita, toute décorée de rouge et or avec des boiseries. On se croirait dans un hôtel très chic. Dans un couloir, j'ouvre une porte qui donne sur une salle de gymnastique. C'est vide, excepté qu'accrochée au panier de basket, une femme s'est pendue. L'image est vraiment choquante. Je ne bouge plus, tout est figé. Bercé par un courant d'air, le corps se balance à peine, avec un petit grincement. À ses pieds, un enregistrement : ses dernières paroles. Plus loin, un autre colon. Lui s'est tiré une balle dans la tête. D'autres se sont entretués. Que s'est-il donc passé ?

Bercé par un courant d'air, le corps **se balance à peine,** avec un petit **grincement.**



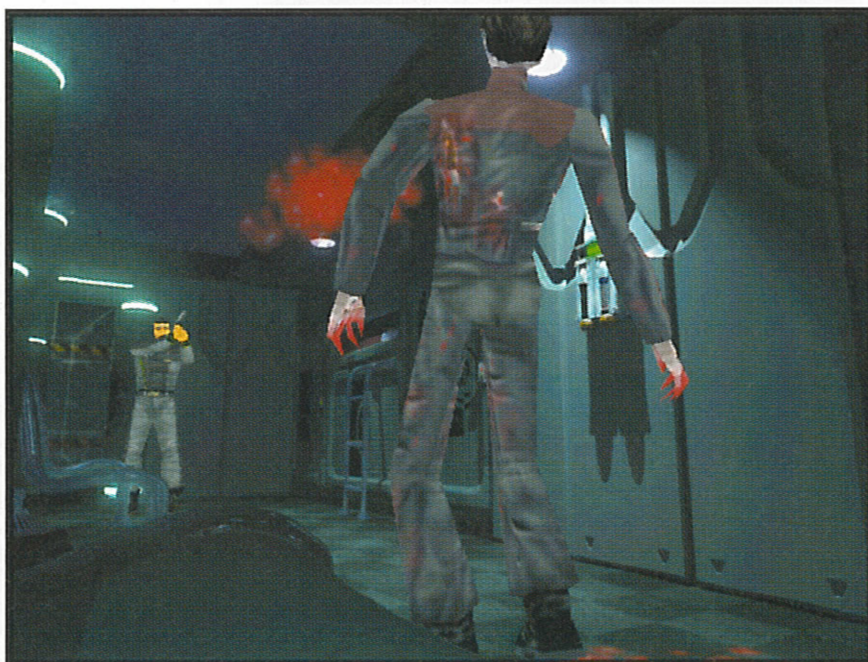


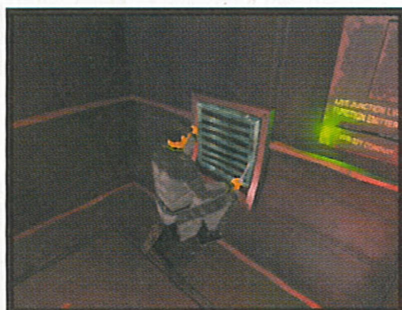
« Salut, tu es morte ? Tu permets que je te tutoie ? Je peux m'asseoir avec toi ? »

C'est bon de piquer une tête dans la piscine après un tennis.




Toute la base a été décorée de couleurs disparates -



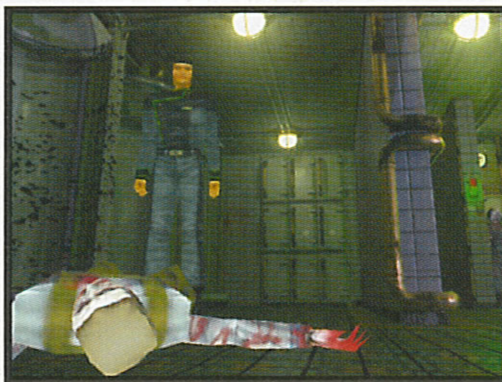


Pas de panique, le troisième personnage ne peut être libéré qu'à la fin du premier quart du jeu. C'est normal.



Impossible de savoir sans me connecter à un terminal d'ordinateur. L'Intelligence Artificielle de la base aura sûrement des réponses. Mais toutes ces satanées portes sont verrouillées et il me faut trouver des badges pour les ouvrir. Mon premier personnage réussit à libérer le second (dont le sas était coincé), puis se retrouve à son tour bloqué dans un cul-de-sac. Je fais donc progresser mon second personnage. Il trouve un badge qui pourrait libérer mon premier personnage, mais comment le lui faire parvenir ? Et voilà que je découvre un système de courrier pneumatique qui va m'être bien utile pour faire circuler mes objets entre mes personnages. Le moral remonte, lorsque je me retrouve face à… un cadavre en lévitation. Ok, je me dis, ça devient n'importe quoi ici : c'est le moment de sauver la partie. J'entre dans les menus et cherche, cherche encore… pas de sauvegarde !
Je vous rassure, ce n'est pas un bug. L'astuce pour sauvegarder est expliquée dans le manuel. Mais je vous conseille de ne pas consulter le manuel et de trouver par vous-même… C'est tout bête, très amusant, et c'est aussi une des premières énigmes du jeu. Bon, d'accord !… alors je joue le jeu et je ne sauve pas… J'avance vers le cadavre en lévitation en sachant que je fais une connerie… une délicieuse sensation de danger me chatouille l'échine… et AAAAHHHHHHHHHHHH !!!



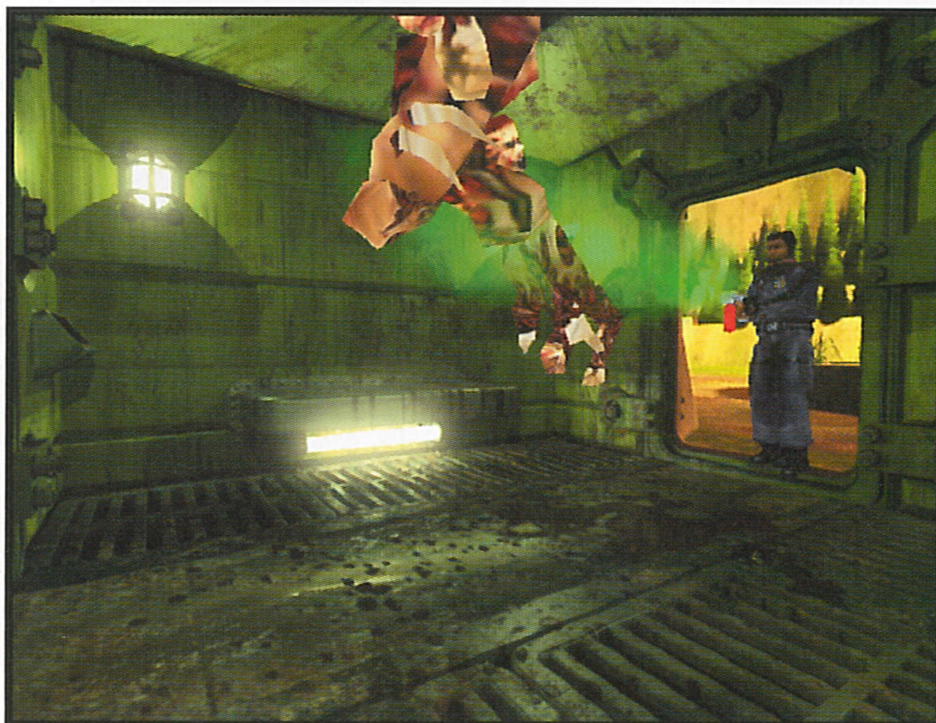

Ça fait du bien de se détendre quand on est mort.

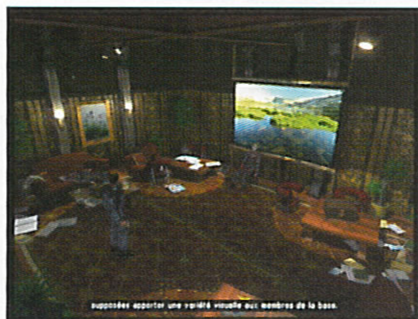
À **naviguer** entre **trois inventaires, il y a** parfois de **quoi** vraiment **s'énerver.**

Là, j'ai mouillé mon froc

En fait, je n'ai pas envie du tout de vous dévoiler l'histoire. Ce serait vous gâcher le plaisir, car c'est un vrai bonheur que de l'effeuiller, cette histoire. Il y a de la conspiration, du surnaturel, des expériences qui ont mal tourné, de la mythologie... Bref, tous les ingrédients que nous aimons. Rien à redire non plus sur l'interface. Elle est épurée au maximum, ce qui (attention) ne signifie pas simpliste. On dirige son personnage au clavier ; rien ne se fait à la souris. C'est un peu frustrant, mais on s'y fait et ça fonctionne bien. Les interactions possibles avec l'environnement sont signalées par l'apparition d'une loupe en haut à droite de l'écran.. Les combats nous plongent dans l'horreur avec beaucoup d'efficacité (d'autant que le système de sauvegarde, un peu particulier, ne permet pas de sauver ses parties au moment où on le voudrait. Cela dit, même si ça ajoute au suspense, ce genre de bridage est vraiment pénible). S'ils sont graphiquement réussis, les combats souffrent cependant du même problème de gameplay que nous avions rencontré dans Resident Evil : le système de caméra, parfaitement adapté à l'exploration, rend toutefois les combats confus et il est souvent difficile de viser. En fait, ça n'est pas très important car Martian Gothic n'a pas grand-chose d'un jeu d'action. C'est avant tout un jeu d'ambiance et d'aventure. Les énigmes quant à elles, si leur difficulté est bien dosée, progressive, et si elles sont toujours logiques, se limitent trop souvent à la combinaison de deux ou trois objets : la clef pour ouvrir le secrétaire, le tournevis pour la trappe, etc., ainsi qu'à la découverte de mots de passe grâce à différents indices. Certaines énigmes plus complexes et surtout plus intéressantes que cela vous attendent, mais elles sont (un peu) trop rares à mon goût. Il y a tout de même quelques belles trouvailles. Le plus fastidieux reste certainement d'avoir sans arrêt à se transférer des objets d'un personnage à l'autre via ce système de tubes pneumatiques... Déjà qu'un inventaire, c'est généralement lourdingue à gérer, alors là, naviguer entre trois inventaires... Il y a parfois de quoi vraiment s'énerver.

La bande son fait monter l'angoisse en mayonnaise. Une poignée de vrais sursauts vous attendent, avec hurlements de terreur à la clef.





Et j'ai criéééé... criéhéé...
Alien !... pour qu'il revienne

Et la grande réussite, c'est l'ambiance. Alors là, j'ai vraiment marché. La bande son fait monter l'angoisse en mayonnaise. On s'investit dans l'histoire, dans les personnages, et on se paye une poignée de vrais sursauts avec hurlement de terreur à la clef. Il n'y a rien de vraiment cauchemardesque... C'est juste qu'on se fait surprendre plusieurs fois ; vraiment, ce jeu est très bien mis en scène. Bref, vous l'aurez compris, malgré les défauts que j'ai énumérés, j'ai vraiment aimé mouiller le sol martien.

monsieur pomme de terre



En Deux Mots

Dans la lignée sacrée d'Alone in the Dark et de Resident Evil, Martian Gothic nous plonge dans l'angoisse avec délice : des énigmes qui, pour une fois, ne sont pas tirées par les cheveux, une ambiance épaisse, et un solide sens de la mise en scène... Voilà de quoi suer froid cet été. Attention cependant : la durée de vie dépasse guère la quarantaine d'heures et les énigmes ne sont pas toutes d'une grande fantaisie. L'avantage, évidemment, c'est qu'on progresse sans trop d'accrocs.

- + Que c'est bon de sursauter !
- + L'idée de ces 3 personnages qui ne peuvent pas se croiser.
- + L'ambiance et la mise en scène.
- − La gestion des objets entre les 3 personnages.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	84	88



Tachyon, donc... Il s'agit d'un truc quantique qui permet de voyager grâce à un moyen de propulsion « exotique », et de parcourir des distances de l'ordre du millier d'années lumière. On se retrouve dans la peau de Jack Logan, pilote de profession, dont l'occupation principale consiste à rentabiliser les deux vaisseaux qu'il possède au début du jeu. Évidemment, comme rien ne se passe comme prévu, on se retrouve vite accusé de sabotage d'une base spatiale et du meurtre de ses occupants. Nous voilà donc pillé par le fisc, et propulsé dans les mondes frontières (the Fringe), où la vie se résume à quelques secondes de pilotage, si l'on est une truffe du manche à balai. Il va falloir se défendre becs et ongles, et vu le contexte local, il faudra faire preuve de génie en matière de survie.

Le contexte local

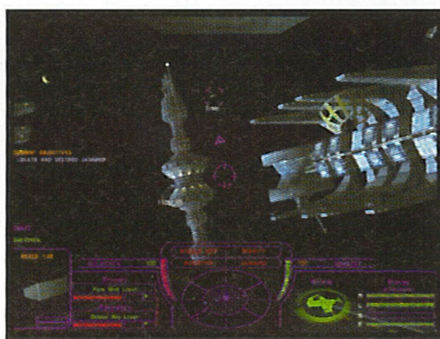
Pouvoir voyager à travers de nombreuses galaxies, en moins de temps qu'il ne faut pour le penser, a des conséquences intéressantes. Une bonne partie de l'univers connu se retrouve colonisée. Les exploitations minières fleurissent dans tout ce qui ressemble à une ceinture d'astéroïdes, ou dans n'importe quelle nébuleuse pleine de gaz

Mes convictions astrophysiques viennent de prendre un vilain coup : l'espace n'est pas un grand tissu bleu, et les étoiles ne sont pas des pierres précieuses. Il paraît que l'espace est un lieu violent... Très.

Tachyon

COMBAT DANS L'ESPACE POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

largement exploitable. Tant d'intérêts aiguise les appétits. D'un côté, il y a la « Galspan », une super méta-corporation qui s'occupe de l'exploitation tant minière qu'humaine, de l'autre, les colonies « Bora », fières de leur indépendance. Ces deux protagonistes sont continuellement en conflit, et les missions offertes, comme les vaisseaux proposés, profitent toujours à l'un des deux belligérants. Ainsi, pendant une quarantaine de missions, on a le loisir de choisir de travailler pour l'une des deux forces en présence, profitant de leurs avantages. La corporation Galspan offrira des vaisseaux alertes et rapides, tandis que les Bora prouveront que leurs machines sont autant résistantes que bien armées, sacrifiant la vélocité sur l'autel de la létalité. Histoire de mettre de temps en temps les deux camps d'accord, d'autres missions proposent au joueur d'aller casser du pirate, ou encore du malheureux sportif du dimanche dans d'immenses arènes spatiales dans lesquelles sont organisés des combats filmés. Les jeux du cirque ne seront jamais morts.



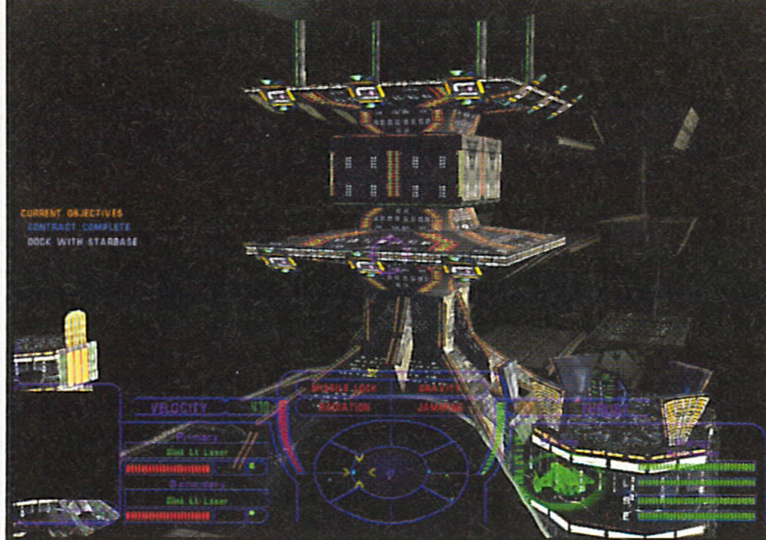


Évidemment, on doit toujours se coltiner un gros vaisseau, avec plein de gros canons... Très gros.





JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **NOVALOGIC ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 128**



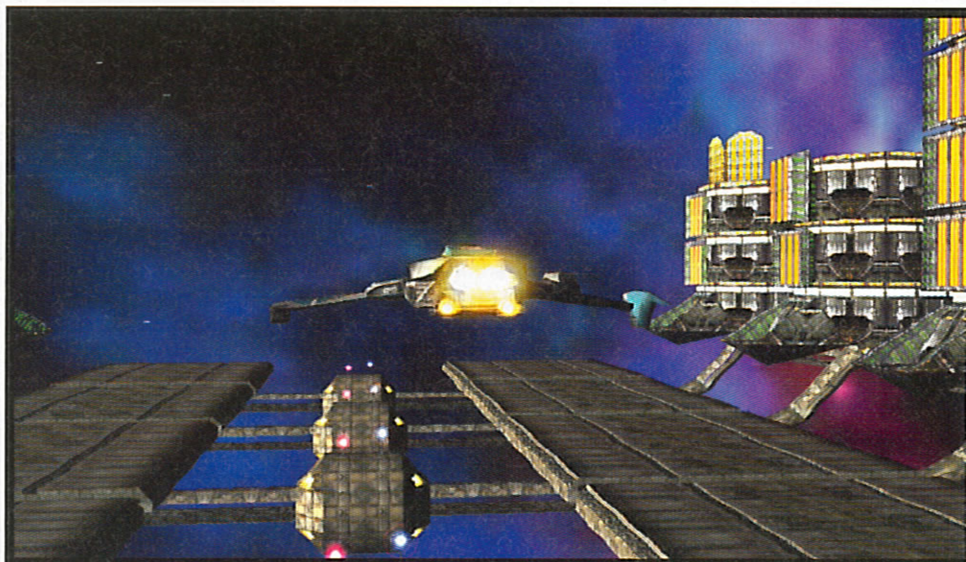
New Vegas : cette base spatiale est l'une des plus importantes du jeu. Véritable station-casino, on peut y jouer au Jackpot, au cas où on s'emmerderait un peu trop dans les étoiles.



Les voyages dans les nébuleuses valent bien un trip sous acide.

Home Sweet Home

À force de s'étendre dans les étoiles, faut bien trouver des trucs pour s'installer. Dans le jeu, il n'est pas une seule fois question de mettre les pieds sur la surface d'une quelconque planète. Non, ici, tout se fait dans d'immenses stations spatiales étendues sur plusieurs kilomètres, et offrant tous les services nécessaires à la bonne marche des affaires. Non seulement il est possible d'y trouver de nouveaux boulots, d'acheter de nouveaux vaisseaux et équipements divers, mais en plus, on peut consulter les dernières nouvelles, riches de renseignements sur les futures conditions de travail, ou encore faire une partie de jackpot, histoire d'essayer d'arrondir la fin de son mois. On l'aura compris, toutes les transactions passent automatiquement par des escales dans ces vastes bases orbitales. Celles-ci font alors office de « saving points », et si on se plante durant une des missions, il est toujours possible de la recommencer dès le retour dans ses foyers. Après tout, ça fait un sacré bout de temps que la recette est exploitée dans bon nombre de jeux de la sorte, et puisqu'elle fonctionne correctement, pourquoi en changer ? De plus, le fait de visiter une foule de stations différentes contribue à densifier l'ambiance du jeu. C'est pas plus mal.



L'appel du grand Espace

En matière d'ambiance, le jeu regorge d'assez d'astuces et de trouvailles pour mettre le joueur dans le bain. Graphiquement, on est plutôt gâté. Les espaces traversés sont toujours illuminés par la présence d'une ou deux planètes garnies d'anneaux ou de satellites, et quelques nébuleuses fantastiques nous offrent des tableaux dignes d'un Turner carburant aux amphés.

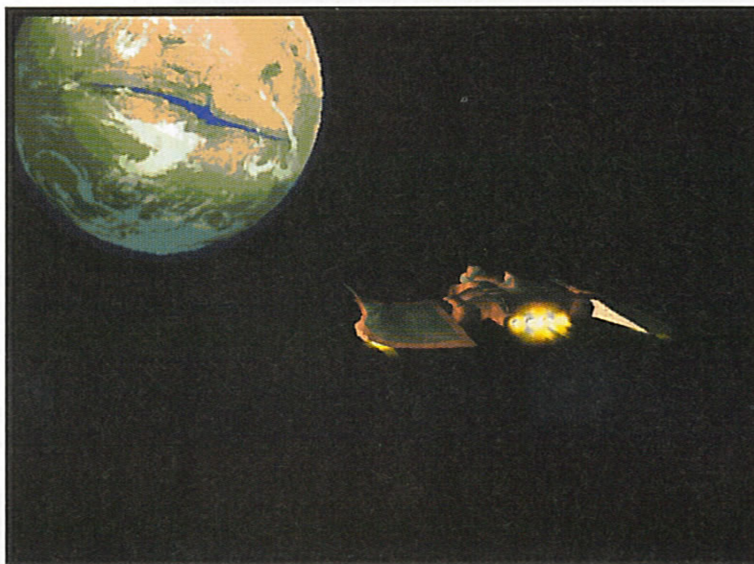
Le voyage entre chaque station des différents systèmes se fait par ces portails ouverts à tous.







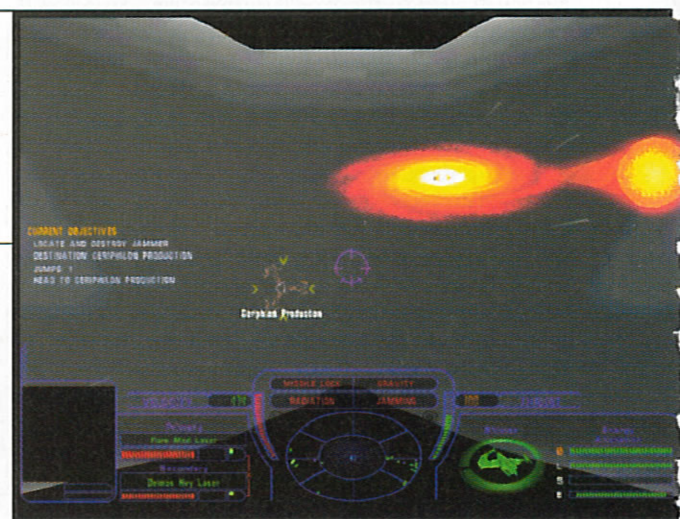
Lorsqu'on se balade dans les nébuleuses, on baigne dans des nuages de gaz colorés par le directeur artistique des Pink Floyd, et les objets, aussi massifs soient-ils, prennent des allures fantomatiques et inquiétantes, dissimulant tout le pouvoir destructeur qu'on risque de se prendre en pleine poire si on a le malheur d'envoyer une salve de missiles mal placée. Les champs d'astéroïdes, à tomber par terre, prennent des formes exotiques, et les débris d'engins apparaissent comme autant de témoins des nombreuses collisions qui y ont eu lieu. Les bases spatiales sont tentaculaires et impressionnantes par leurs mesures. Certaines d'entre elles sont greffées sur d'immenses astéroïdes, et des serres gigantesques et d'innombrables fenêtres s'ouvrent sur le reste de l'univers les entourant. Les vaisseaux spatiaux sont typiquement « terriens » ; on a toujours l'impression qu'ils ont servi pendant des milliers d'heures, sans pour autant nécessiter la moindre révision. Et le fin du fin : les sons sont extrêmement soignés. Une qualité sonore qui concerne aussi les voix. Enfin, en VO en tout cas, on est vraiment gâtés : de vrais acteurs ont étés employés, et la compétence de chacun assurent une grande crédibilité au jeu. Espérons que la VF bénéficiera du même soin, et qu'elle ne sera pas bâclée, comme dans 99,9 % des cas.

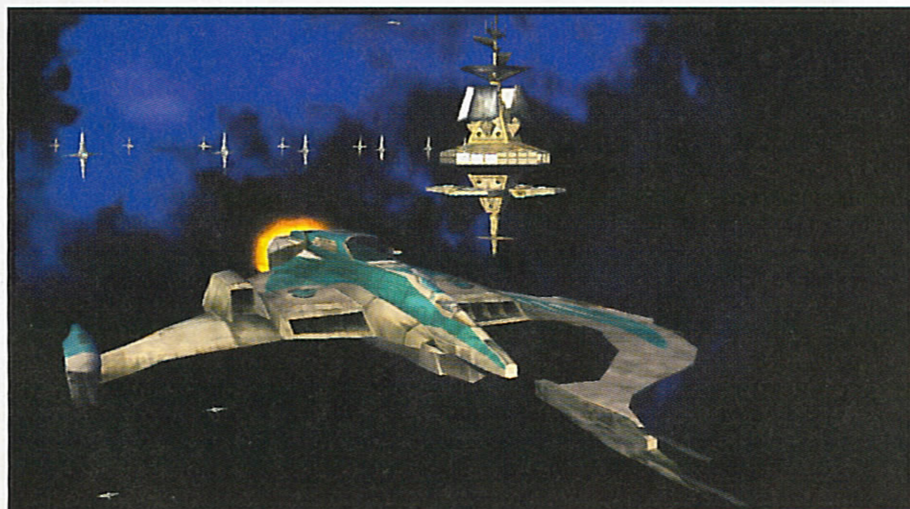


Navettes spéciales

Puisqu'il faut bien parler du travail de temps en temps, autant aborder le sujet des instruments mis à la disposition du parfait petit pilote, écumeur des étoiles, et étripeur des incongrus. Il est déjà bien sympathique de pouvoir profiter de plusieurs vaisseaux différents. Ainsi, notre stock pourra s'élever à cinq unités, chacune caractérisée par ses configurations, qui permettra, soit d'aller plus vite, soit d'emporter le plus d'armement possible à son bord. Suivant les missions offertes, il suffira d'utiliser le vaisseau correspondant aux impératifs qu'elle présente. Bien sûr, chacun des vaisseaux peut être configuré suivant les équipements disponibles à l'achat dans les différentes stations que l'on a le loisir de visiter. Cependant, il faut savoir qu'à chaque déplacement, entre chaque station, tous les vaisseaux dont on est possesseur nous suivent. Il aurait été de meilleur ton de les laisser à l'endroit où ils sont stockés ; ça nous aurait permis, par exemple, de pouvoir en posséder davantage d'autres catégories, en ayant ainsi l'impression de gérer une véritable entreprise. Certes, ce n'est pas trop grave, mais faire suivre tous ses vaisseaux lors des déplacements, ça enlève un peu d'excitation quant à l'aventure de son entreprise spatiale.

Petite originalité : un soleil qui se fait dévorer par un trou noir. Dommage que sa présence n'ait aucune incidence sur le jeu. Le voile blanc de l'image intervient lorsqu'on regarde directement une forte source de lumière... Cet aveuglement devient fort utile pendant les combats.





Le domaine de vol des vaisseaux est assez similaire d'une catégorie de machine à l'autre. Les plus massifs ont plus de mal à s'arrêter, et faire des virages serrés avec les plus véloces donne vite le tournis. La principale trouvaille est dans le bouton « Reverse » implémenté. On peut freiner d'un coup, et mettre les gaz à fond vers l'arrière, ce qui donne d'autant plus d'excitation lors des dogfight. Pour les sessions en réseau, l'ajout de ce petit gadget balance pas mal d'adrénaline.

Les équipements offerts sont très communs à tout ce qui a pu être fait dans ce type de jeu ; ainsi il n'y a pas grand-chose à en dire. Toute la richesse du jeu passe donc par la combinaison des différents gadgets de détection, de destruction, ou encre de protection, avec les différents appareils accessibles dans sa flotte, à condition de penser à les acheter de temps en temps.

Autre originalité : les explosions. Elles sont graphiquement bien réalisées, mais en plus, faire péter un objet trop près de lui aveugle pendant quelques secondes le pilote.

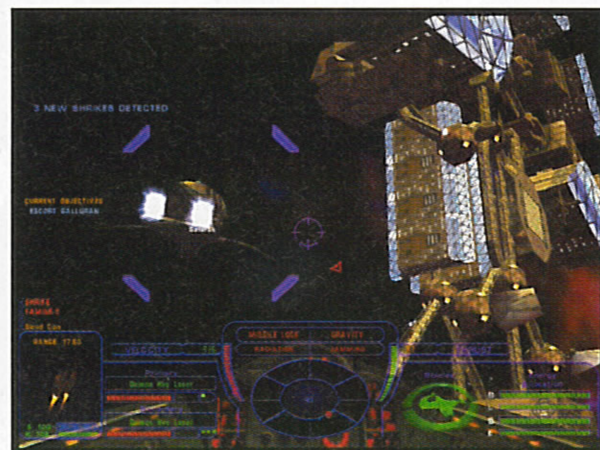


Erreurs de parcours

Il faut bien parler de choses désagréables de temps en temps. Si les défauts ne s'arrêtaient qu'à celui du cortège de vaisseaux qui nous suit lors des déplacements d'un système à un autre, ce serait bien… Malheureusement, il n'y pas que ça. Le jeu a beau se défendre très bien, dans tous les domaines possibles, force



Ça, c'est du champ d'astéroïdes qui a de la gueule !





est de constater qu'il manque un truc important… Tout le temps. En fait, on a la furieuse impression que le jeu est trop timide, sans proposer de réelles innovations. Les équipements proposés sont tous connus de longue date, et ont déjà été croisés vingt fois chacun dans les sempiternels Wing Commander et X-Wing existants ; les missions, dans l'ensemble, sont assez proches de ce qu'on a pu voir dans des ancêtres comme Elite, ou le très buggé FOFT (Federation of Free Traders, jeu mort-né en 1988) ; le principe de prendre des missions d'une station à l'autre, tout en consultant les dernières nouvelles locales, nous rappelle sans mal Privateer II, The Darkening. Certes, l'ensemble est très agréable à jouer, mais on aurait souhaité plus de risques, suspense et retournements de situation au cours des aventures de Jack Logan. Pourquoi est-il impossible d'atterrir sur une planète (FOFT, même buggé jusqu'à la gueule, le permettait) ? Certes, cette option n'est en rien obligatoire, mais on reste un peu sur sa faim devant tant de prise de non-risque. Enfin, et ce n'est pas rien, Tachyon est court… Trop court. C'est franchement dommage, mais on peut espérer, trouver sur Novaworld, autant de scénarios et nouvelles missions qu'il est possible de trouver de joueurs dans une même session.





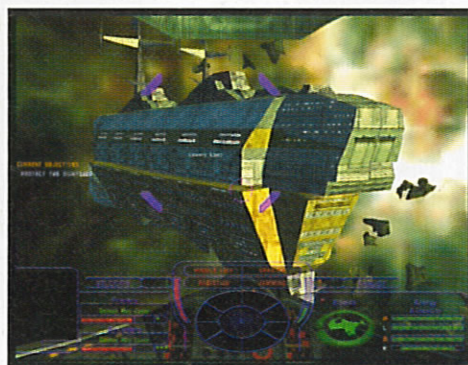
Chacune des stations spatiales est unique en son genre ; leur design est digne de tout ce qu'on pourra créer de plus industriel dans ce vaste monde.

La force de l'habitude

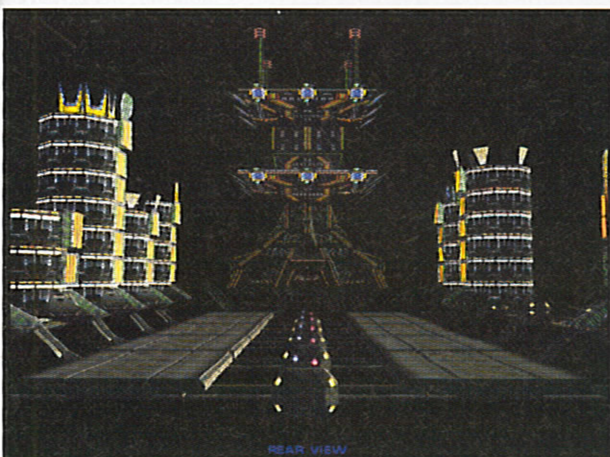
Oui, bon… J'avoue, j'y ai pris goût. Certes, tout ce qu'on y rencontre a déjà été vu maintes fois ; le scénario, s'il ne casse pas trois pattes à un canard, permet au moins deux fins alternatives selon les directions choisies par les joueurs. Et puis, c'est quand même joliment fait. Puisque le jeu est aussi exploité sur le Net, tout nous permet de nous éclater à plusieurs à la fois, ce qui, pour un jeu, tombe plutôt bien : le principal, c'est de s'amuser. Avec Tachyon, c'est réussi, et même si c'est un peu court, il y a quand même le plaisir.

Pete BOule





Il faudra même escorter des touristes, planqués dans leur beau paquebot de luxe…



En Deux Mots

TACHYON FAIT PREUVE DE BONNE VOLONTÉ. LE GRAPHISME EST SYMPATHIQUE, LES MISSIONS VARIÉES, ET UNE BONNE AMBIANCE Y RÈGNE. IL EST DOMMAGE QUE LE JEU SOUFFRE D'UNE TROP GRANDE TIMIDITÉ, COUPLÉE À UNE DURÉE DE VIE BIEN TROP COURTE. L'ENSEMBLE RESTE TOUT DE MÊME VRAIMENT AGRÉABLE À JOUER.

- + Le design
- + Les champs d'astéroïdes
- − La durée de vie
- − La timidité globale du jeu

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	87	79

Saitek

P2000



USB

Digital

R100



Cyborg 3DII

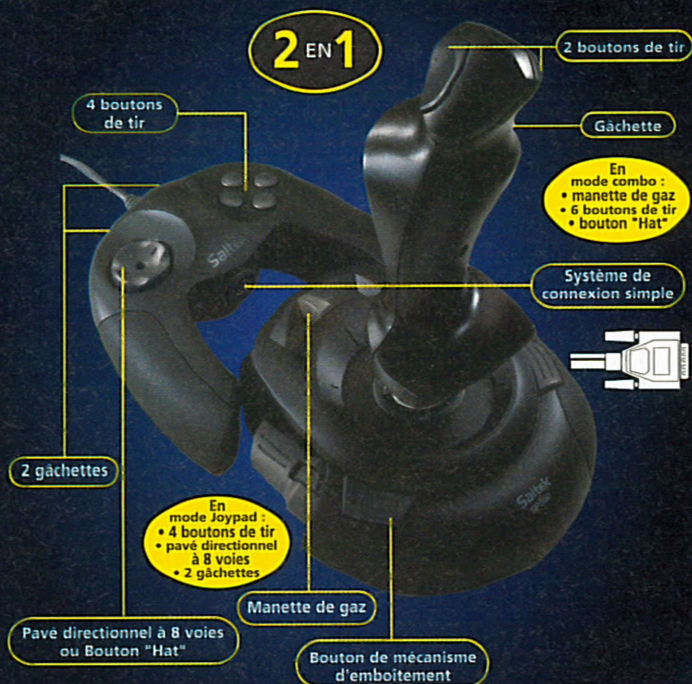
USB



Digital

SP550

2 EN 1



Hub USB



GM2



USB

Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN,



et

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom
Adresse
C.P. Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel :

J 06/00



Visiware propose un nouveau concept de commercialisation de jeu : imaginez un produit découpé par épisodes, qu'on achète un à un, et téléchargeable directement sur le Net pour moins cher qu'une version boîte complète. Voilà qui nous ferait croire qu'on aurait enfin une garantie de qualité et des éditeurs plus proches de nous. Le rêve.

Arabian Nights

ACTION/AVENTURE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Vous vous souvenez de la news du mois dernier ? Celle du jeu vendu par épisodes ? Eh bien le voilà ! Arabian Nights sort enfin - le premier épisode est disponible sur le CD de Joystick. Cet épisode-là ne représentant qu'un sixième du soft complet, vous arriverez donc très vite à la fin. Il n'est là que pour appâter le client et lui donner envie d'acheter les cinq épisodes suivants. Dans cette première partie, vous découvrirez de l'action, du suspense et du cul. Oh, tout ce qu'il y a de plus soft : l'héroïne n'est qu'aux trois-quarts nue, elle conserve son cache-sexe jusqu'au bout. Quant au suspense et à l'action, vous n'allez pas en manquer car votre héros va devoir affronter une tonne d'épreuves pour retrouver ses dulcinées. Le but de chaque épisode sera de libérer une des princesses, le dernier étant d'affronter l'horrible méchant qui les a toutes kidnappées. Les jeunes femmes sont cinq, toutes filles du même roi, et toutes promises de se retrouver dans la rue, pire que des moins que rien, si elles ne sont pas mariées avant 20 ans. Quant au roi, leur père, sans héritier, il sera obligé de laisser son trône à un étranger. Le héros, Ali, n'écoutant que son bon cœur et ses hormones (cinq belles nanas comme ça pour un seul homme, j'en connais qui craqueraient pour moins) part donc à la recherche de ses futures épouses pour les sauver de la déchéance et devenir l'héritier officiel du seigneur du royaume. Vous êtes prêt ? On y va.



La première princesse à sauver ressemble à s'y méprendre à une héroïne de série B.

95/98 | 3dfx | direct 3D

CONFIG MINI P400, 64 Mo RAM
ÉDITEUR VISIWARE
DÉVELOPPEUR SILMARILS FRANCE
TEXTES ET VOIX EN VF
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Des rats et des hommes

Tout commence à l'entrée du cimetière. Vous vous baladez à moitié paumé, trucidant les quelques rats qui ne fuient pas devant vous et récupérant çà et là des pièces d'or et des armes (enfin, une, un couteau de lancer). L'or servira, plus tard, à vous acheter des fioles pour restaurer vos points de vie et de magie, et à obtenir plus d'armes. Outre les couteaux de jet, votre héros se battra avant tout au cimeterre, mais pourra aussi balancer des bombes sur ses ennemis. Quatre sorts seront aussi disponibles. Enfin, vous voilà donc furetant comme un rat quand, tout à coup, la voix de votre bien-aimée se fait entendre : Ali… Ali… Qu'elle est douce et tendre, et comme vous hâtez votre course vers elle ! Pour sûr, elle se cache juste derrière cette porte. Vite, ouvrez. Tenez, voilà sa silhouette charmeuse. Vous vous élancez pour la prendre dans vos bras et soudain, elle disparaît. À la place, une horrible bonne femme armée jusqu'aux dents se jette sur vous, tandis que des nains dégénérés (les mendiants du coin semblent avoir la haine après vous) vous tournent autour en essayant de vous larder de coups. Argh ! C'était un piège… Et l'aventure vous réserve bien d'autres surprises.



Outre les sympathiques chausse-trappes qu'elle place devant vos pieds, vous allez vite découvrir qu'Ali a intérêt à être aussi bon équilibriste que beau garçon à la tête pleine. Corde à grimper, poutrelles à traverser au-dessus du vide et sauts par-dessus des fosses toxiques : ça ressemble assez au parcours du combattant ou à un jeu de plate-forme pas trop difficile, même pour les débutants. Y aurait-il du Prince of Persia là-dedans ? Un peu sans doute ; difficile de développer un jeu d'aventure dans le monde des « Mille et une nuits » sans qu'on ne le rapproche de son univers.

Fluidité de mon cœur

Entre la musique, la voix douce de sa princesse et les sons caractéristiques de chaque adversaire, l'ambiance se montre bien tripante. Servi par un graphisme digne des splendeurs arabes (les décors ne manquent pas de richesse et les jeux de lumière assure un habillage resplendissant), le produit vous immerge dans un univers exotique charmeur, avec un moteur à la hauteur, gérant les angles de vue presque parfaitement. J'ai noté quelques petits défauts çà et là, mais jamais de vision gênée par un mur, ou de décor flottant dans un trou noir. Les sauvegardes sont lentes, en revanche ; le chargement, lui, ne souffre aucune lenteur. Il y a bien quelques petits « coinçages », mais la gêne n'est souvent que minime. La réalisation est bien soignée pour ce premier épisode, et on peut s'attendre à la même pour les suivants. Qu'il est beau notre héros. Sa modélisation est impeccable et son ombre géniale : admirez comme elle court derrière lui et suit fidèlement chacun de ses gestes (une réussite pour le moteur). Et puis, vous avez vu sa démarche naturelle et les figures qu'il décrit lors des combats ? N'allez pas imaginer qu'il m'ait fallu composer avec cinq-six touches pour effectuer ce coup englobant ; non, deux touches suffisent, les postures de combat varient automatiquement. L'interface est simple et efficace pour une prise en main immédiate. On peut parer ou bien viser en bougeant la tête avec la souris, mais pour les petits ennemis, il demeure quelques problèmes. Le rat devant être l'adversaire de base est dix fois plus difficile à tuer qu'un homme : impossible de lui appliquer le coup fatal. Ces petites bêtes, c'est résistant et surtout petit… Dans cette partie, vous ne rencontrez pas beaucoup d'ennemis. N'oubliez pas que c'est une mise en bouche : on vous montre quelques détails sympas mais pas trop, juste de quoi de vous donner envie d'acheter le second épisode. L'I.A. est loin d'être terrible. Le trio infernal qui vous agresse pratiquement au début est immortel, et leurs différentes actions, comme défoncer la porte derrière laquelle vous vous êtes glissé, font partie du scénario. Quant aux autres, leurs réactions dépendent surtout du rôle qu'ils ont à jouer. Les rats vous poursuivent dans les catacombes et le trottinement de leurs pas résonnera à vos oreilles tant que vous ne les aurez pas éliminés. Les zombis frottent leurs guêtres sur les dalles et vous suivent au bout du monde. Tous sont tenaces et vous êtes obligé de vous en débarrasser ou de trouver une astuce (si, si, il y en a) pour avoir le champ libre. Les archers placés en hauteur tirent des flèches enflammées dès qu'ils vous voient, et à moins de grimper pour les éliminer, ils ne s'arrêtent jamais ; de quoi rajouter du piquant dans la sauce.

Un bon moyen d'éviter les ennemis tro lourds est de se mettre hors de portée et d'admirer le résultat. Ça les rend fous.

Certains passages sont délicats et demandent de bien connaître les touches, mais avec un peu de volonté, vous arriverez à traverser sur une latte les abîmes les plus profonds.



Et la suite ?

On a vite fait le tour de ce volet. Deux à trois heures de jeu, c'est un peu bref, mais bon, n'oublions pas qu'il est mis gratuitement à la disposition des joueurs et que les prochains s'annoncent beaucoup plus longs et complexes. La version bêta que j'avais possédait encore quelques bugs mais tout devrait être prêt lors du lancement, et vous ne devriez pas rencontrer de problème. Dans tous les cas, si vous n'étiez pas satisfait, personne ne vous oblige à acheter le second épisode. Au final, même si l'aventure n'a rien d'original, l'ambiance accroche et on s'y laisse prendre. Un produit fluide avec un graphisme sympa et de belles princesses à sauver : que demander de plus pour devenir un héros ?

Kika



Outre les scènes relatant les moments les plus importants du jeu, vous aurez droit à des séquences animées vous présentant vos futures épouses. Alors, déçu ?

En Deux Mots

DISTRIBUÉ PAR LE NET ET PAR ÉPISODES, CETTE AVENTURE CLASSIQUE EST UNE BONNE OCCASION POUR LE JOUEUR DE RÉALISER QUELQUES ÉCONOMIES.

- + La souplesse des mouvements.
- + Les décors « Mille et une nuits ».
- – Les problèmes de visée.
- – Un principe trop classique.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	84	82

Ce jeu est traître. Au début, on se dit que ça va être pas mal : une aventure à la 3e personne dans l'univers de Might and Magic, avec plein d'armes moyenâgeuses et des animations plutôt sympathiques. Le jeu s'articule autour d'un scénario archi-classique : une armée de morts-vivants a envahi un royaume quelconque, et vous avez bien sûr la charge de régler ce problème à coups d'épée, de hallebardes et de sorts magiques. Les premiers instants de l'aventure sont plaisants. L'environnement est plutôt bien modélisé, le jeu est fluide, et les éclairages dynamiques embellissent le tout. Le héros dispose de nombreux mouvements, il sait sauter, s'accroupir, parer des coups, faire des saltos arrière et même des galipettes sur le côté. L'interface est exemplaire : les contrôles se prennent très vite en main, l'écran d'inventaire est simple et pratique, et on dispose de raccourcis clavier pour accéder aux fonctions classiques. Un livre des quêtes se met à jour automatiquement et permet au joueur de savoir à tout moment ce qu'il doit faire.

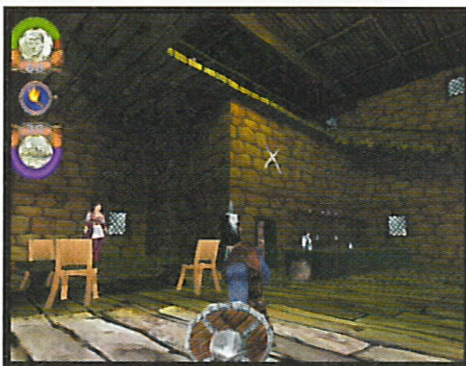


Image rarissime : plus de 3 textures différentes sont présentes à l'écran.



Jouable sur Pentium 233 MMX, 32 Mo Ram
Éditeur The 3DO Company Développeur 3DO Europe
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

Dans le pareil au même

Mais voilà, tout le reste du jeu est sans intérêt. Comment vous dire, ce n'est pas vraiment que ça soit raté, ou que les développeurs aient manifestement bâclé leur travail. Non, c'est, comment dire, juste chiant. La majeure partie du jeu consiste à courir dans les mêmes décors pendant de longues, de très longues minutes. Par exemple, au début de l'aventure, on se balade un bon quart d'heure dans un décor extérieur composé de 2 textures (une pour l'herbe et une autre pour les rochers). On court 30 secondes, on arrive près d'une maison, on entre, on prend les 2 ou 3 potions de vie qui s'y trouvent, on ressort, et c'est reparti pour le jogging. Au milieu de ce désert, quelques NPC se promènent sans but. On s'approche d'eux, on appuie sur TAB et ils débitent leurs 2 lignes de texte en rapport avec le scénario, genre « Ohlala, j'espère que vous arriverez à stopper ces méchants morts-vivants », avec un doublage en français évidemment déplorable. Parfois, on entre dans des zones hostiles pleines d'ennemis. Il faut alors combattre, c'est-à-dire appuyer sur le bouton droit de la souris pour mettre son bouclier en position défensive puis, une fois que le méchant a porté son coup, cliquer sur le bouton gauche pour donner à son tour un coup d'épée. Passionnant. À intervalles réguliers, un NPC nous donne une quête à accomplir. En général, il faut aller ramasser un objet. Ces quêtes se remplissent sans difficulté grâce à la linéarité effarante du jeu. C'est fléché, y'a qu'à suivre le chemin, de toute façon il n'y en a pas d'autre. Bref, ne nous éternisons pas : Crusaders of Might and Magic est, vous l'aurez compris, un jeu sans grand intérêt.

Ackboo





Crusaders of Might and Magic

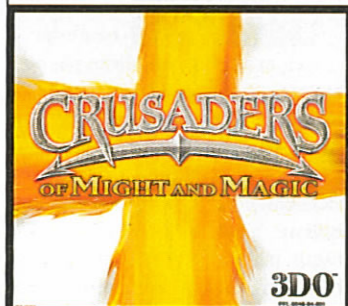
ACTION/FANTASY POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Notre grande série « Sortons vite le jeu en magasin avant que les revues spécialisées ne le testent » continue. Le titre de l'un des épisodes de ce mois-ci : Crusaders of Might and Magic.



Ils ont rentabilisé à mort la texture de l'herbe.

CM&M est commercialisé depuis déjà de longues semaines. Histoire que vous ne vous fassiez pas avoir, voilà à quoi ressemble la boite.



En Deux Mots

Malgré une réalisation correcte et quelques bons points, comme l'animation du perso, ce jeu donne envie de bailler. C'est plat, c'est linéaire, monotone et artificiellement long.

+ Personnage principal bien animé.
− Pas très passionnant.



Cette aventure introduit le joueur dans un univers assez bizarre, dans lequel les hommes sont immortels mais où ils perdent régulièrement âge et mémoire. Tour à tour enfants, adultes dans la fleur de l'âge et vieillards, ils sont réduits à suivre les ordres de la caste privilégiée de ceux qui conservent leur souvenir. Le héros est un humain du début du siècle, comme celui de H.G. Wells (le soft s'inspire d'un de ses romans) : il invente une machine à voyager dans le temps. Sa première expérience se passe plutôt mal : il traverse bien les siècles, mais son engin le laisse en rade en cours de route dans ce monde despotique. Du coup, impossible de retourner chez lui, et vous voilà dépêché pour trouver un moyen de le ramener dans son présent. Le principe de l'aventure est ultra classique. Outre l'obligation de discuter autant que possible avec les personnages pour progresser, les épreuves se partagent en trois catégories. La majorité d'entre elles consiste à répondre à la demande d'une pauvre âme en lui ramenant des objets disséminés dans le décor, pour obtenir à nouveau d'autres objets et renseignements. Les combats ajoutent du piquant, et permettent surtout de se défouler en pratiquant de la magie ou en utilisant les armes du coin. Les « vrais » puzzles sont peu nombreux et demandent surtout de tendre l'oreille, ou d'actionner des leviers et des volants dans l'ordre et le bon sens. Une bonne observation de ce qui vous entoure et des sons émis suffisent souvent à résoudre les problèmes les plus ardus. La difficulté provient du fait que certains objets fondus dans le décor ne semblent pas interactifs et que rien ne signale que l'on puisse agir dessus. Du coup, il vous arrivede chercher longtemps ce qui se cache sous votre nez.

Un peu de lecture

Une autre machine à voyager dans le temps a déjà perturbé notre futur. H.G. Wells, un des pionniers de la littérature fantastique au même titre que Jules Verne, en avait déjà utilisé une au début du siècle. Pour un homme de l'âge de notre arrière arrière-grand-père, il ne manquait pas d'imagination, et n'hésitait pas, quelques centaines d'années avant Cryo, à expédier son héros dans des contrées tout aussi étranges. Si vous voulez approfondir votre expérience de voyageur du temps, son roman « La Machine à explorer le temps » est idéal.



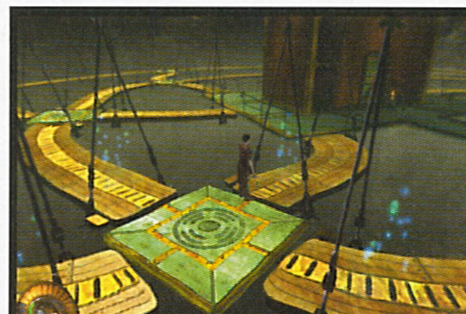
Pour ne pas manquer un élément essentiel ou vous retrouver bloqué, vous devez relancer les dialogues, jusqu'à ce que les personnages se répètent.

La machine à voyager dans le temps

AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Cryo se lance dans une nouvelle série de jeux d'aventure intitulés « Légende ». Si le moteur n'est pas inconnu, ce premier volet se montre assez innovant par biens des aspects.





Pour les situations difficiles, une bonne oreille est une aide précieuse. Il suffit souvent d'écouter les sons pour se sortir des passages délicats.

Une fragrance envoûtante

Si les énigmes sont rarement originales et encore moins complexes, il en est différemment de l'ambiance. Même si le scénario se contente de suivre un chemin linéaire, vous vous glissez avec bonheur dans un univers magnifique et envoûtant. Les décors pré-calculés vous offrent des paysages superbes. L'habituel moteur que Cryo utilise pour ses jeux d'aventure a été retravaillé. Du coup, on découvre des personnages 3D qu'un système de caméras dynamiques permet de réunir. Un effort a été fait pour remplir les grands espaces et éviter de parcourir trop de chemin sans animation. La ville est peuplée de gens et de bestioles, et la traversée du désert est zappée par une cinématique. Les vidéos sont d'ailleurs assez nombreuses et utilisent avec bonheur le moteur 3D. Pour une fois, on n'a pas cherché à rallonger artificiellement la durée de vie. Mais les défauts ne sont pas absents. L'intégration des personnages et des objets 3D est loin d'être géniale, et la modélisation des mouvements manque de souplesse. En revanche, la musique amène vraiment une autre dimension. Conçue en collaboration avec l'Orchestre National de Barbès, elle offre un fond sonore riche, à la hauteur des décors. L'interface, très facile de prise en main, permet de lancer les sorts et d'utiliser les objets sans se casser la tête. Elle serait impeccable si on pouvait voir apparaître, lors des combats, la barre de vie des ennemis, et pourquoi pas un viseur. Le produit a vraiment un look sympa, mais le fond reste assez creux. Oui, on se laisse entraîner car l'ambiance est envoûtante, mais si le scénario avait été plus dense et les énigmes plus riches, ça n'aurait pas été plus mal.

Kika



JOUABLE SUR PII 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR CRYO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CRYO INTERACTIVE FRANCE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

En Deux Mots

LES ÉNIGMES MANQUENT DE PIQUANT, MAIS ON APPRÉCIE L'EFFORT PORTÉ SUR LE MOTEUR ET LE SCÉNARIO. MÊME SI L'AVENTURE RESTE ULTRA LINÉAIRE, SON HABILLAGE ACCROCHE ET ON APPRÉCIE DE SE BALADER DANS SON UNIVERS CHARMEUR.

+ La musique superbe
+ Des raccourcis pratiques
- Les énigmes de base
- Les déplacements, pas terribles

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
67	78	71



JOUABLE SUR **PENTIUM 200, 32 MO RAM, CARTE DIRECT 3D**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **EA SPORTS ÉTATS UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Pourtant, ce n'est pas très loin, quelques pas tout au plus, mais il est très abattu : malgré tous ses efforts, ISS Pro Evolution (PlayStation) n'a pas voulu fonctionner sur son PC. La magie de Bleem ! n'a pas opéré. Le merveilleux émulateur, réceptacle de tous ses espoirs, a bien essayé de le feinter, produisant une musique et des menus bien connus, mais c'est pour mieux faire « Pouic ! » au moment de passer aux choses sérieuses. Et le voilà seul, notre testeur, sans télé, sans console, bref sans aucun moyen de s'entraîner en fourbe jour et nuit pour impressionner ses collègues de bureau. Alors il fait pivoter son fauteuil (1510 F, fauteuil pivotant « Poäng » d'Ikéa, avec finition hêtre et coussin en tissu hult couleur « Gobo rouge » ; oui, lui aussi s'est toujours demandé ce qu'était un « Gobo », et c'est ce petit mystère qui lui a fait préférer le modèle « Poäng » au « Kristoffer », qui dispose pourtant de roulettes en nylon), il pivote, donc, et que voit-il ?



Euro 2000

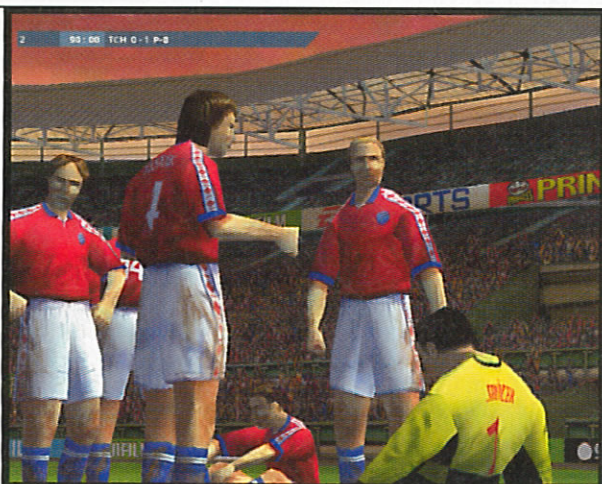
FOOTBALL ARCADE POUR TOUS JOUEURS • PC CD-ROM



Son PC vient de faire « Pouic ! ». C'est une triste journée pour le testeur de jeux de foot. Bière à la main, chips à la bouche, paddle poisseux en pognes, il grommelle mollement, refusant de se rendre à l'évidence.

Un vieux carton à pizza

Oui, bon, d'accord, mais il va faire un petit effort et regarder un peu à gauche, là… voilà. Il découvre donc une version testable de Euro 2000. Qu'est-ce qu'Euro 2000, me demandez-vous ? S'il n'était pas complètement abruti, parce qu'il n'a pas du tout l'habitude de boire de la bière, il vous répondrait que c'est le résultat du dernier lifting de FIFA 2000. À l'époque de la dernière Coupe du monde, EA Sports nous avait sorti une version améliorée de FIFA 98 ; aujourd'hui l'éditeur nous refait le coup pour le Championnat d'Europe des Nations 2000. Bien entendu, l'intérêt marketing de l'histoire, c'est d'avoir en exclusivité les « vrais » caractéristiques, noms et logos des équipes et des joueurs concernés. Euro 2000 offre donc la possibilité de simuler la compétition du même nom, en prenant en main une des 51 équipes participantes, des qualifications (si nécessaire) aux phases finales. Selon le système inauguré pour Coupe du Monde 98, gagner une fois la compétition permet d'accéder à la rubrique « Glorieux aînés », qui retrace les dix derniers Euro à partir des demi-finales. D'où la remarque pâteuse de notre testeur, scotché devant les petites bulles de son double Guronzan grenadine en attendant que le jeu s'installe : « Je veux pas dire, mais à part les valeureux ancêtres, tout ça était déjà possible, à peu de choses près, avec FIFA 2000, noms des joueurs compris ». Le contraire n'est pas vrai, puisque, par définition, on ne retrouve ni les équipes de clubs dans Euro 2000, ni la possibilité de jouer une



L'amélioration la plus flagrante vient des textures des visages. Oui, je sais, vous n'en avez rien à foot des joueurs tchèques dépités... mais moi ça m'a fait plaisir.

Coupe du monde. Voilà qui, d'emblée, limite drôlement l'intérêt de cette nouvelle version. « Yep », fait le testeur en train de naviguer dans les options, à qui je laisse désormais la place.

Un lifting, c'est bien pour l'apparence

Ben oui, faut pas se leurrer, le principal changement opéré par rapport à FIFA 2000 concerne la représentation graphique. Fini le look un peu cartoon, ici l'accent est mis sur une certaine fidélité physique : les joueurs sont bien plus détaillés et surtout, les textures des visages sont suffisamment travaillées pour une plus grande ressemblance avec les originaux. Il faut le reconnaître, le résultat est assez étonnant, particulièrement lors des petites séquences d'animations qui ponctuent les matchs (échauffements, coups francs, buts, etc.). Afin d'optimiser le jeu sur chaque machine, on peut régler la résolution d'une part, grâce au programme d'installation 3D (le bambin monte jusqu'en 1600x1200), et d'autre part choisir la précision de détails voulus dans les options du jeu. Un bémol toutefois, car sur la version testée, avec les détails poussés à fond en 800x600 (ce qui n'est tout de même pas excessif), l'animation était bizarrement saccadée, sur un Celeron 450 doté d'une TNT 2 Ultra. Jusque-là, pas de quoi tomber par terre sous le poids des nouveautés. Côté gameplay, on observe quelques changements qui, sans être essentiels, sont pourtant bien venus. En premier lieu, il est enfin possible de régler zooms et angles de caméra au sein des différentes vues. Du coup, en choisissant la caméra « Toit », en réglant l'angle au plus vertical et le zoom au minimum, on obtient une vue « tactique » à peu près satisfaisante. De petits réglages ont également été effectués dans une tentative louable de calmer un peu le côté bourrin de FIFA 2000. Par exemple, les 360° (armes quasi-absolues contre les tacles) ne s'enchaînent plus aussi rapidement : le fouteboleur fatigue et titube après le premier. Mais surtout, ô joie !, on peut enfin baisser la vitesse du jeu d'un cran. Mais tout cela ne change pas fondamentalement le problème...



La flèche verte signifie que vous pouvez faire la passe sans risque. Plus le rond bleu est rempli, moins votre joueur est fatigué.





L'angle de caméra dit « Canal+ » : les ralentis sont toujours aussi agréables. Peut-être parce que le jeu est trop rapide...

Afin d'optimiser **le jeu**, on peut **régler** la résolution grâce au programme **d'installation 3D**



Les rectangles de couleur correspondent aux possibilités de passes pré-établies pour votre paddle, mais rien n'empêche de les faire manuellement.

On peut pas encore lifter les cerveaux

Hélas, ces changements semblent purement cosmétiques : Euro 2000 reste un pur jeu d'arcade. Le terrain se traverse toujours à la vitesse de l'éclair et la facilité de prise en main et de manipulation se fait au détriment de tout l'aspect tactique d'une partie de football. Une partie ressemble à du baby-foot sous amphétamines. Oubliez les subtilités, quelle que soit l'équipe : marquage individuel, trois attaquants et hop, c'est parti pour les scores fleuves. Il faut bien reconnaître que pour les amateurs de simulations de football, la sortie sur PlayStation de ISS Pro Evolution a flanqué un sacré coup de vieux aux FIFA. Au point qu'il est désormais difficile de s'amuser vraiment avec le soft d'EA Sports. Vous me direz (ou plutôt non, c'est moi qui vous l'écris), il reste toujours le meilleur jeu sur PC pour l'instant. Voire le seul, vu la qualité des challengers. Reste que l'achat d'Euro 2000 se justifie difficilement par rapport à FIFA 2000 : peu de possibilités et pas vraiment de nouveautés. On ne m'ôtera pas de l'idée que tout cela tenait fort bien dans un patch mettant à jour FIFA 2000. Ceux qui ont acheté ce dernier (ou même FIFA 99) peuvent à juste raison considérer que 350 F pour ça, c'est du foutage de marketing dans leur face.

Ivan Le Fou



En Deux Mots

EURO 2000 EST UN BEAU JEU, BIEN RÉALISÉ, PRESQUE SANS AUCUN DÉFAUT TECHNIQUE. C'EST AUSSI UN JEU PUREMENT ARCADE QUI DÉCEVRA LES FANS D'ISS PRO ET RESSEMBLE COMME UN FRÈRE À FIFA 2000, SANS LES ÉQUIPES DE CLUBS. POUR LES POSSESSEURS DE CE DERNIER, AUCUN INTÉRÊT. POUR LES AUTRES : À VOIR SUIVANT L'IMPORTANCE QUE L'ON DONNE AU NOMBRE D'ÉQUIPES DISPONIBLES.

- \+ Moteur de jeu impec
- \+ Jouabilité impec
- − Simple mise à jour de FIFA 2000
- − Peu d'équipes
- − Très orienté arcade

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	87	80



Le graphisme est plus fin, plus détaillé et plus réaliste, assez éloigné du côté cartoon de FIFA 2000.



JOUABLE SUR **PENTIUM II 233, 64 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **INFOGRAMES** DÉVELOPPEUR **BUBBALL SYSTEMS LIMITED GB**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

« Le manager de foot, c'est mon dada. » Mince, non, ça marche pas, là. On la refait ! « Le manager de foot, c'est d'la balle. » Ouais, z'êtes pas foulés mais bon, ça ira. Allez, on en refait une pour la lumière : « UEFA Manager 2000, clap, troisième ! »

UEFA Manager 2000

MANAGEMENT DE CLUB DE FOOT POUR ANGLAIS – PC CD-ROM

Deux excellentes surprises le mois dernier. D'une part Guy Roux Manager 2000, qui s'est avéré être un bon jeu. D'autre part, Guy Roux, l'entraîneur, le vrai, a annoncé sa retraite. Non, je ne pense pas qu'il y ait un lien entre les deux, mais qu'importe. Tout ça pour vous dire que désormais, la barre est placée un peu plus haut pour les managers de foot. Ce mois-ci, j'attendais beaucoup d'UEFA Manager, développé par les Anglais de Bubbal Systems pour le compte d'Infogrames. Ne faisons pas durer inutilement le suspense : je suis déçu.



Sur l'écran de formation, on ne peut pas trier les joueurs.



Oui... ouiiiii... buuuu...

Pourtant, ça partait bien : interface élégante, menus clairs et colorés accessibles grâce aux touches de fonction, navigation intuitive... l'amateur de manager (habitué à être traité comme un chien par les concepteurs de jeux) est aux anges. D'autant plus que la richesse du jeu semble impressionnante : trois modes (« Carrière » qui vous fait démarrer dans un petit club, « Normal » où vous choisissez votre club de départ, et « Scénario » pour reprendre en main des clubs en situation difficile), 9 pays d'Europe (Belgique, Angleterre, France, Allemagne, Hollande, Italie, Portugal, Écosse et Espagne) avec toutes leurs divisions (et même les amateurs parfois), mais surtout la possibilité de gérer tout les aspects d'un club, y compris le bizness : transferts bien sûr, mais aussi sponsors, gestion du stade et de ses dépendances, billetterie, merchandising... jusqu'aux pages de pub dans le programme.



Ah ben non

Hélas, ni la réalisation, ni la simulation ne tiennent vraiment leurs promesses. L'interface s'avère entachée de multiples maladresses qui sentent le « mal fini » : impossibilité de faire des tris multicritères, système de comparaison des joueurs peu pratique, informations n'apparaissant pas lorsqu'elles sont utiles (par exemple la position préférée des joueurs faisant partie du « onze » de départ) ou encore gestion des recrutements peu naturelle.
La simulation, elle, navigue maladroitement entre deux extrêmes : la richesse inutile (gérer soi-même le merchandising et les panneaux publicitaires comporte peu d'intérêt dans ce jeu) et la simplicité exagérée (les joueurs ne sont définis que par 10 caractéristiques). Sans compter les bugs présents çà et là (propositions de transferts renouvelées sans arrêt malgré un refus, ou commentaires des matchs à l'opposé des actions de jeu, par exemple). Je ne parle pas de la visualisation 3D des matchs, totalement ratée. Oh, puis si, tiens, j'en parle : non seulement c'est moche et heurté, mais ça ne ressemble pas du tout à des actions crédibles de football. D'ailleurs, le plus décevant, ce sont bien les matchs : on ne prend aucun plaisir à les suivre et il est très difficile d'en tirer quelque enseignement que ce soit, tant on manque de données après coup.

Ivan le Fou



La gestion tactique est assez complète, incluant la définition de combinaisons sur coups de pied arrêtés.

En Deux Mots

BEAUCOUP DE BONNES INTENTIONS DANS CE JEU, MAIS LES PROMESSES NE SONT PAS TENUES ET ON A DU MAL À S'INTÉRESSER À CETTE SIMULATION PEU CRÉDIBLE. LES AMATEURS DU GENRE PRÉFÉRERONT GUY ROUX MANAGER 2000 SANS HÉSITATION.

+ Look soigné
+ Gestion de tous les aspects financiers
- Manque d'informations
- Représentation des matchs ratée
- Ergonomie générale moyenne

45 TECHN — 52 DESIGN — 48 INTÉRÊT

TEST DRIVE 6

LE MÉCHANT JEU DE VOITURES

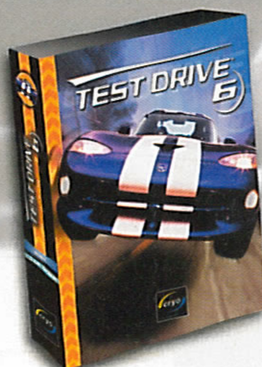
Plus de 500 000 exemplaires vendus aux USA !

"Test Drive 6 comblera votre désir de vitesse et de fun"
PS Extrême (Gold Award) 98%

"Un titre de très haut niveau"
Console News 84%



*Nintendo (R) et Game Boy sont des marques déposées de Nintendo Co.Ltd.



PC



Game Boy



PSX

**OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT,
VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.**

A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.
Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.
Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pédale de frein !

Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.







CADEAUX - EXCLUS
SOLUCES - DEMOS
Hot-line : 08 36 68 36 82
Tech-line : 01 44 65 25 89
http://www.cryo.fr
3615 CRYO





www.cryo-interactive.com




MULTIJOUEUR	
Joueurs en Ipx	4
Joueurs réseau local	2

Jouable sur PII 400, 64 Mo Ram, Carte Direct 3D
Éditeur Microprose
Développeur Microprose États-unis
Texte et voix VO



Gunship !

SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS • PC CD-ROM



Entre les simulations de vol pour hard core gamers de type Falcon 4, demandant au joueur d'intégrer en quelques jours un manuel de 400 pages, et un jeu simpliste et arcade sauce Novalogic, il existe un juste milieu qui offre quelques idées novatrices en matière de gameplay, dans ce genre pourtant bien peu original.

Ubiquité

Plein de choses m'ont empêché de devenir pilote d'hélicoptère. Tout d'abord, un niveau d'études qui a dû plafonner pendant ses plus beaux jours à un bac -12. Ensuite, comme second point négatif, le besoin d'intégrer l'armée pour piloter l'un de ces jolis engins. Le troisième argument étant ma grande lâcheté face à toute adversité, a fortiori si celle-ci parle des langues étrangères et est équipée de missiles air/air dernier cri. Mais le point décisif, celui qui a véritablement privé l'armée française de ma présence, est certainement la perspective peu ragoûtante de me trouver enfermé dans une boîte à sardines avec un autre con que moi, à savoir le tireur. Les simulateurs d'hélico, d'ailleurs, se heurtent tous dans leur ensemble au problème du couple pilote/tireur. Faut-il laisser au joueur toutes les tâches, au risque de rendre le produit ingérable ? ou au contraire le priver de l'un des deux aspects momentanément ? Personnellement, j'ai toujours mené mon combat pour une simulation totale des deux personnes à bord, et j'ai été plutôt épaté de voir qu'elle avait enfin été mise en œuvre dans Gunship. En effet, dans la nouvelle mouture du jeu de Microprose, on peut incarner l'un ou l'autre des membres de l'équipage sans trop d'entorse à la réalité. La première constatation, lorsqu'on se glisse dans la peau du gunner, est que ce dernier s'avère incapable de piloter l'hélico, le joystick servant alors aux déplacements dans le cockpit virtuel. Mais, grande première et gros coup de génie de la part des développeurs, le tireur a la possibilité de donner des





Le Paladin : une pièce d'artillerie autopropulsée faisant feu.

Encore une simulation d'hélicoptère, cette fois-ci « made in Microprose », et qui louche furieusement sur le terrain occupé par un Comanche 3 très vieillissant. Gunship sauce 2000, héritier d'un patronyme prestigieux, est susceptible de s'attirer les faveurs d'un public très large.



Le cockpit tireur du Longbow. Déjà vu ça quelque part...

La question du réalisme

La question du réalisme

Malgré la sortie récente de poids lourds de simulation d'hélicos (Comanche, Hokum et Team Alligator), on peut aisément tirer Gunship du lot, pour la bonne raison qu'il s'adresse à un public beaucoup plus large, le même en fait qui avait plébiscité Comanche 3. En effet, Gunship offre une simulation beaucoup moins pointue dans sa mise en œuvre, tout en assurant un réalisme dans le vol et les systèmes d'armes qui intéressera sans aucun doute les hard core simmer. Comanche 3 est en effet le titre de référence qui vient immédiatement à l'esprit lorsqu'on commence à parler du jeu de Microprose : moteur graphique superbe, style de jeu plongeant le joueur au cœur de l'action et lui proposant un maximum de choses à faire durant une mission. En fait, il est assez facile de s'attaquer au réalisme de Gunship : tout d'abord on pourrait reprocher son modèle de vol un poil trop conciliant dans les virages, mais aussi et surtout l'efficacité des canons montés sur les hélicos proposés. En effet, alors que les développeurs semblent avoir pris la peine d'affubler leurs véhicules de zones de dégâts pour assurer un plus grand réalisme, il n'est pas rare qu'un premier coup au but fasse exploser un tank pourtant équipé d'une belle armure. Bon, bien entendu, on pourra mettre ça sur le coup de la chance, qui existe aussi sur les champs de bataille comme au bonneteau, mais rien n'est moins sûr. Les systèmes d'armes, bien au contraire, ont fait l'objet d'une modélisation correcte, les hélicos tirant des missiles et roquettes du même type que ceux actuellement en dotation dans les armées du monde réel. La balistique joue d'ailleurs un rôle important, et le modèle physique rentre plus que jamais en compte dans le tir d'obus en rafale. Sur ce dernier point, il est d'ailleurs particulièrement sportif d'arriver à tirer sur une cible non verrouillée et placée sur une trajectoire parallèle à celle de l'hélicoptère. Les autres tirs, de missiles guidés et de roquettes, sont limités par des contraintes réalistes telles que l'orientation des tourelles ou l'angle d'attaque de l'hélicoptère. En résumé, il y a à boire et à manger dans Gunship. En tant qu'amateur de simulations assez pointues, je dois dire que je me suis pris au jeu très agréable du couple pilote/tireur tant cet aspect fonctionne bien.





Un terrain bien de chez nous, d'une qualité jamais vue jusqu'alors.

ordres au pilote (plus particulièrement ceux concernant les mouvements du véhicule). Ainsi, le jeu à ce poste ne s'apparente pas à un vulgaire shoot d'arcade, mais prend bel et bien une dimension tactique fort intéressante. Même chose côté pilote : il peut utiliser quelques armes (comme souvent dans les hélicos modernes), mais reste toutefois très limité dans cette tâche. En revanche, il peut lui aussi donner des indications à son binôme, de façon à avoir les mains libres pour piloter. Ce gameplay, qui peut sembler fastidieux quand on en parle, est en fait idéal pour ce jeu : rarement on a eu autant l'impression d'être deux dans l'appareil. Je serais d'ailleurs bien déçu de ne pas retrouver ce principe dans toutes les simulations d'hélicoptères à venir.

Les vertes prairies de la Pologne

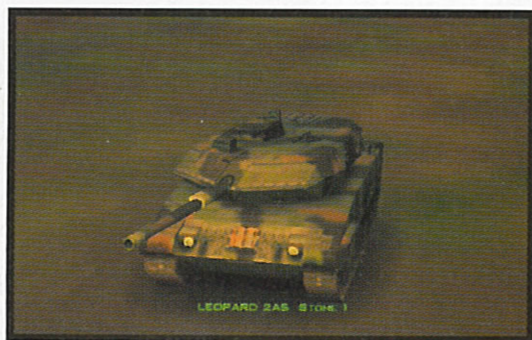
On croyait avoir tout vu pour l'année à venir, mais il faut bien avouer qu'après avoir jeté un coup d'œil sur le graphisme de Gunship, on se prend à réviser son jugement. Non, le moteur gérant le jeu de Microprose n'inclut aucune technologie de pointe (Pentalinear Dithering, Ultra Power Bump-mapping) mais propose par contre quelques petites originalités malheureusement bien trop rares sur tous les simulateurs de vol à l'heure actuelle. La première de ces innovations concerne le terrain. En effet, et pour la première fois, un jeu tente de représenter un univers typiquement européen (de l'Est). Comme déjà expliqué dans le bêta test du mois dernier, les autres

Les doux paysages de la Pologne (en été).

Les appareils de Gunship !

Les appareils de Gunship !

Les hélicoptères dont on pourra prendre les commandes sont en fait les quatre engins les plus modernes de la cavalerie contemporaine. Même si la simulation n'offre pas à proprement parler des différences très marquées entre chaque engin, il faudra saluer le choix qui s'est porté vers des hélicos fort intéressants (mais fonctionnant tous sur le même principe, il est vrai). Parmi eux, le grand classique : l'Apache Longbow, hélicoptère de quatrième génération mais qui nous arrive ici avec sa variante (Westland Apache) spécialement fabriquée par Boeing pour le Royaume-Uni. Mieux encore, et totalement inédit dans un jeu de cet acabit, le Tigre d'Eurocopter, fleuron de l'aéronautique militaire européenne et redoutable engin aux performances qui font souvent rêver les Yankees. Dernier venu, le classique Mi-28 russe, sans aucun doute l'appareil le moins évolué de tout le jeu, muni d'un seul MFD dans le cockpit tireur. Chacun des appareils possède des caractéristiques de résistance, de tir et de détection censées représenter leurs alter ego du « vrai » monde.




Un cockpit virtuel très sommaire, mais où l'on se déplace tres aisément.

développeurs placent souvent l'action de leur jeu au-dessus de pays désertiques ou montagneux, évitant du même coup de représenter des arbres. Au contraire, Gunship fait fi de cette contrainte et nous balance allégrement au-dessus de zones boisées et de forêts de plusieurs kilomètres de diamètre. L'avantage de ce moteur graphique très écolo est que les hélicos combattant sur le théâtre européen sont justement entraînés pour le combat en zone boisée, évoluant de clairières en clairières à basse altitude, sortant de celles-ci à la dernière minute afin de pointer une cible au télémètre laser. Le jeu dans ce type de régions est une partie de plaisir en soi : plongé dans les arbres, on saute de prairies en prairies pour avancer discrètement vers l'objectif, on sort le viseur de quelques centimètres au-dessus des arbres pour acquérir un objectif et tirer un missile sur ce dernier. L'autre fioriture graphique est un superbe ombrage de tous les objets présents sur le terrain, certaines scènes durant les parties au soleil couchant sont dignes de carte postales « Coucher de soleil à Varsovie », « Aube sur l'Oural ». Côté effets visuels, tout n'est pas si réussi : la qualité des explosions, par exemple, varie du tout au tout, mais heureusement, un très bel effet de blast au sol est visible lorsque celles-ci surviennent. L'impact d'un tir sur un véhicule ne le fait pas seulement exploser mais aussi tressauter sur place. Les cockpits (au nombre de deux par appareil) sont assez beaux, mais non fonctionnels : on ne clique sur rien, on ne laisse pas de traces de doigts gras sur les écrans de contrôle (n'est-ce pas Ackboo ?), on ne tripote pas les pédales (n'est-ce pas Ta Race ?). L'avantage de cette carence technologique est évidemment une vue du cockpit virtuel qui est en fait bien plus utilisée que dans tous les autres jeux de ce type. La vue en mode Infrarouge est elle aussi très réussie : non seulement on comprend pourquoi elle est inutilisable de jour (pertes importantes de contraste dû à une chaleur résiduelle du soleil), mais elle offre à nos petit yeux de joueurs un joli reflet de la réalité. En effet, l'image ne se contente pas de peindre en blanc les véhicules ennemis par un changement de palettes peu audacieux, mais offre une variété de teintes soulignant les parties les plus chaudes (rotors, échappement des moteurs, embouts des canons). Autre fioriture : les zooms optiques x16 ou x20, qui expliquent par exemple comment un tireur borgne peut atteindre un lapin placé à 3 kilomètres. Malheureusement, la campagne n'est pas dynamique pour un sou. En effet, qu'importe si les objectifs de mission auront pu être atteints lors d'un précédent scénario, l'ensemble du conflit n'en sera pas affecté. Au sein

Les appareils


LE TIGRE


APACHE LONGBOW


MI-28




Vue de l'intérieur du TADD de l'Apache.





d'une mission même, on peut tout de même admirer une évolution dans les avancées de l'ennemi et de la ligne de front, des tactiques, des mouvements de troupes et de blindés, changeant du tout au tout et en quelques minutes les objectifs premiers. L'I.A. qui gère tout ce petit monde s'annonce en effet à la hauteur de la tâche.

Le mot de la fin

En conclusion, Gunship est une belle réussite. Non seulement elle est capable de réveiller les plus bas instincts des hard core gamers, par son gameplay inouï, mais elle demeure tout à fait abordable par le joueur débutant, renouant ainsi avec la réussite de Comanche 3 de Novalogic, tout en donnant un jeu beaucoup plus réaliste. Le moteur graphique, assez somptueux, apporte des innovations qui, de tout ce que j'ai pu voir jusqu'ici, représentent le mieux les systèmes de visée à bord des hélicoptères de combat. Dans la traditionnelle liste des regrets, on note l'absence de campagnes dynamiques, et ce même si de nombreuses missions solo sont présentes et que beaucoup d'événements ponctuent les scénarios, ceux-là heureusement très loin d'un immobilisme total. Malheureusement, les trois hélicoptères de nationalités différentes ne se distinguent pas trop les uns des autres, exception faite de leur cockpit et de leur apparence. En fait, on dirait bien que c'était juste l'excuse pour faire la campagne en intégrant n'importe quel camp occidental ou russe. C'est cette lacune même qui bannira Gunship du clan des jeux ultra-réalistes, auxquels il aurait pu bizarrement appartenir si les développeurs s'étaient un peu plus remué le joystick.

Bob Arctor

Des copains sur le terrain

Des copains sur le terrain

L'autre aspect qui force le respect en matière de vraisemblance est le comportement des véhicules ennemis et l'I.A. qui les gère. En effet, à l'instar de Comanche Hokum testé le mois dernier, un luxe de détails régit la représentation de ceux-ci : ils se planquent derrières les arbres, ils contournent des objectifs trop bien défendus, n'hésitent pas à utiliser des petites tactiques de lourds, comme la stratégie dite de la « pince à cul » (stratégie turque), et qui consiste à lancer un assaut conjoint de cavalerie comprenant tank et hélicos sur deux fronts opposés. Comble du comble, comme si c'était pas déjà assez difficile de tirer sur des cibles grosses comme un camion situé à deux bornes, des hommes sortent des engins par escouades, dotés de missiles air/air pour nous canarder. Chose amusante et vraisemblable, les cibles affichées au radar et venant tout juste de se faire détruire ne disparaissent pas instantanément ; il peut ainsi rester des échos fantômes qui ne manqueront pas de nous distraire de la chasse aux bolcheviques.

Véhicules, I.A.

Véhicules I.A.

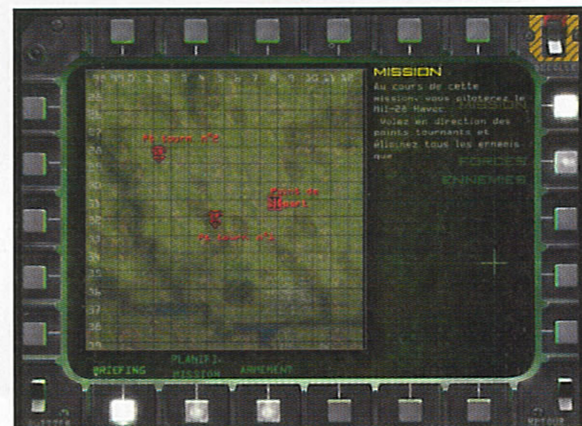


Le mi-28



Gunship offre enfin des forêts à la hauteur des espérances du joueur écolo.

Fenêtre de briefing. Les waypoints et les tactiques peuvent être modifiées en plein vol par le chef d'escadron.



En Deux Mots

GUNSHIP EST UN TRÈS BON JEU, DOTÉ D'UN MOTEUR GRAPHIQUEMENT RÉUSSI ET D'UNE SIMULATION DES SYSTÈMES DE TIR RIVALISANT AVEC CE QUI SE FAIT DE MIEUX EN LA MATIÈRE. LES GARS DE MICROPROSE ONT PRIS LE PARTI DE LE RENDRE ACCESSIBLE AU TOUT-VENANT, CE QUI L'A MALHEUREUSEMENT AMPUTÉ DE TOUT ARTEFACT POUR HARD CORE SIMMER. TOUTEFOIS, LES AMATEURS DE COMANCHE 3 (ET ILS SONT NOMBREUX) Y TROUVERONT LARGEMENT LEUR COMPTE.

- \+ Le moteur graphique, très performant.
- \+ Le gameplay en mode Tireur : du jamais vu.
- \+ L'ambiance de combat.
- \+ Les scénarios fort bien scriptés.
- − L'absence de campagnes dynamiques.

85 TECHN — 89 DESIGN — 89 INTÉRÊT

Tiens, je me demande ce que ça veut dire « MDK »... Le « 2 », il n'y a pas de problème, ça veut dire que c'est une suite. Mais « MDK »... Mon Détestable Kiwi ?... Non, ce n'est sûrement pas ça.





Jouable sur PII 300
Éditeur Interplay
Développeur Bioware États-Unis
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1





Kurt : l'homme qui tombe à pic.

MDK 2

Action/Plate-forme pour tout public - PC CD-Rom



Contrairement à ses deux acolytes, le professeur aura à résoudre la majeure partie des énigmes et puzzles. Ceci dit, ça ne l'empêchera pas de tirer un coup, par-ci, par-là... Non, on parlait de tirer avec une arme, bande de petits obsédés !

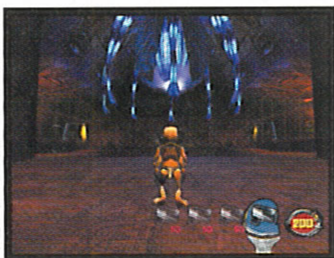


Tout aurait pu se passer mieux. Après avoir réussi à repousser l'invasion des Chwans, entités extra-terrestres mesurant entre 1,20 mètre et 4 mètres pour les plus grands, on est obligé de les re-repousser. C'est terrible. Tout commence au moment où une moissonneuse-batteuse de 10 kilomètres de large rase Manhattan, dans la plus grande impunité. On commence donc par taper l'incruste dans cette combinaison noire aux dorures si savamment agencées, puis, très rapidement, à tirer sur tout ce qui bouge. Parce que tout ce qui bougera sera susceptible d'être descendu dans les plus brefs délais.

L'homme qui tombe à pic

On commence donc par se casser la gueule. Boum ! Comme ça. Évidemment, ça n'a pas beaucoup d'importance pour la suite des événements, mais c'est quand même très révélateur de la manière avec laquelle on va se les prendre. On tombe dedans, tout comme un cheveu tombe dans la soupe, ou plutôt, tout comme de la soupe qui tomberait sur une grosse quantité de cheveux. On arrive dans un univers hostile et inconnu, et il faut juste tout mitrailler. On reprend avec délice les commandes de tous les personnages héroïques de MDK, pour un deuxième opus plutôt haut en couleurs. Dans la peau de Kurt, le très sniper cuir, on passe quelques petites minutes de tutorial, et

après, c'est parti pour une succession de niveaux, dans lesquels pullulent des ennemis armés jusqu'aux dents, et les plates-formes mouvantes situées à trente mètres du sol. On refait connaissance avec tous les avantages qu'offrent les gadgets de cette combinaison. On défie les lois de la gravité en planant grâce au ressort placé dans le dos. On peut tirer une foule de munitions différentes, et un zoom puissant nous permet de faire mouche sur des cibles éloignées d'un bon kilomètre, ce qui est tout à fait convaincant quant à l'efficacité de tuer en toute tranquillité. Ah ben ça me revient du coup : MDK, ça veut dire Murder, Death and Kill. Évidemment, on peut aussi incarner les autres personnages de ce groupe d'aventuriers. Ainsi, Max, le chien-robot à six pattes, et le Professeur, ont-ils leur part de boulot à fournir. De niveau en niveau, on change de personnage, et donc de compétence. Si Kurt Hectic lie la discrétion à l'efficacité du sniper : Max, c'est plutôt le carnage de grande ampleur ; le Professeur Fluke Hawkins, c'est l'apologie du Géo Trouvetout. En effet, dans la peau du chien cyber multi-pattes, on peut se servir de quatre armes en même temps, tandis que le Professeur se contente de bricoler des trucs délirants à partir de quelques objets qui traînent à droite à gauche. On peut ainsi obtenir un « souffleur » grâce à un sèche-mains électrique, ou encore une arme puissante à partir d'un toaster nucléaire... Le pain de mie n'aura jamais été aussi nocif. Pour le reste, les décors sont vraiment bien foutus. Certes, ce n'est pas aussi complexe que les ensembles architecturaux qu'on peut trouver dans Messiah, mais le fait est que les niveaux sont bien designés, tant dans leur structure, que dans leur esthétique. On est plutôt gâtés en matière d'éclairages dynamiques, textures, formes, et autres effets pyrotechniques. Ça en jette pas mal, et on se surprend à contempler le paysage en plein milieu d'une fusillade ou d'un numéro d'équilibriste. Pour finir, le jeu est d'une extrême souplesse ; ça ne rame jamais, et on peut sans hésiter pousser la configuration graphique de l'ensemble sans risquer de transformer le jeu en foire à la saccade. Y a pas à dire, ça reste très agréable.





Le ton est ouvertement loufoque.



L'empereur Balooba, grand maître des Schwans...



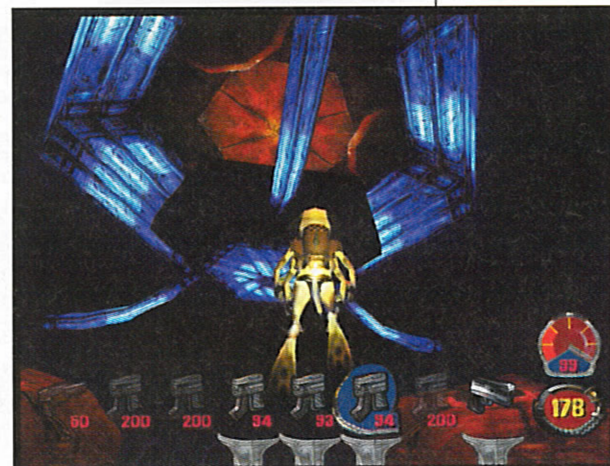


Puisque Max, le chien cyber, ne peut pas planer comme Kurt, il peut voler, grâce à ses propuljets dans le dos. Gare à la consommation de carburant en ces temps de crise !

Le chien bourrin

Ce qu'il y a de commun entre chacun des personnages qu'on a le loisir de jouer, c'est qu'on doit composer avec le décor. Les tableaux sont une vaste succession de plates-formes en tout genre, dont la difficulté va croissante au fur et à mesure de notre progression dans ce vaste monde. Évidemment, pour amuser un peu plus la galerie, il y a une foule d'E.T. à faire disparaître. Ceux-ci ne sont pas futes-futes, mais comme ils font souvent les kakous en enchaînant mimiques ridicules et postures grotesques, ce manque de génie côté I.A. semble passer inaperçu. Cependant, il ne faut pas non plus les prendre pour des branques, dans la mesure où ils ont la sale habitude de venir nombreux, avec tout plein de flingues. À ce propos, nos héros ne sont pas en reste en matière d'équipement létal. Ainsi, si Kurt se retrouve avec quatre sortes de munitions pour sniper différentes, certains gadgets de destruction massive ont été mis à sa disposition afin de mettre tout le monde d'accord en un rien de temps. Le meilleur du pire en matière d'armement






MDK chez Messiah ?


On retrouve avec délice les joies du para-plane à ressort.



réside dans la grenade « trou noir ». C'est une grenade à main qui, une fois lancée, explose en créant un puits gravitationnel, ce qui a une formidable tendance à attirer tout ce qui traîne dans un rayon de 200 mètres. Inutile de dire qu'une fois déclenchée, il vaut mieux se barrer à la vitesse grand V. Ceux-ci ne sont que des exemples parmi les nombreuses manières d'envoyer ad patres le premier con un peu trop vert qui fait chier son entourage. Évidemment, on retrouve les gadgets du premier volume de MDK, comme la poupée gonflable, ou encore, le bouclier occulteur. MDK2 est un jeu où l'on tire beaucoup. C'est presque un shoot pur et dur, sauf que l'on doit souvent sauter de plate-forme en plate-forme. Le mélange est assez bien réussi, et en matière de fun, on est assez gâté. Certes, on jubile pas mal lorsqu'on voit une quantité effrayante de petits hommes verts tout péteux disparaître sous ses balles, mais en plus, certaines cinématiques et certaines attitudes ont été rajoutées à l'ensemble, rendant le jeu d'autant plus cynique et loufoque. C'est franchement bourrin, mais qu'est ce qu'on se marre !



...Et le savant flou

Reste quelques petits problèmes. Certes, la forme est assez irréprochable dans l'ensemble. Les décors en jettent, et tout le reste procure sa quantité syndicale de plaisir, voire plus. Il arrive cependant qu'on ait affaire à des niveaux franchement trop tordus, défiant toute logique, et dans laquelle on tape dans le jeu de plate-forme de fondus au dernier degré. Heureusement que la sauvegarde se fait où l'on veut quand on veut, parce qu'il y a des moments où faire deux malheureux mètres dans la même salle donne de très fortes envies de se cogner vigoureusement la tête contre les murs. De plus, il arrive que certaines lignes et masses de couleurs s'affichent en escalier (gros, les escaliers). Bien que cela n'intervienne que très rarement, il y a des moments où ça peut être gênant pour un tir de précision qui se respecte, notamment lorsqu'on snippe un malheureux candidat pour l'au-delà. Un autre défaut réside dans la gestion même du Professeur. Certes, balancer ce troisième larron dans l'aventure est aussi sympathique que drôle, mais l'interface qui consiste à trouver ses inventions pour avancer dans l'intrigue est franchement mal foutue. Une fenêtre dans laquelle on pourrait combiner les objets à la souris aurait été aussi bien venue qu'efficace. Au lieu de ça, tout se fait dans l'écran de jeu, à partir de commandes qui ne sont pas pratiques du tout. Autre petit défaut : dans certains cas, la localisation des dégâts est inefficace. Bien qu'on ait la possibilité de tirer une balle en pleine tronche, ce genre d'option est pratiquement inutile sur plus de 90 % des ennemis rencontrés. Seuls les robots voient leur tête exploser dans un nuage de gaz vert. Pour le reste, tirer dans la jambe ou dans la gueule revient souvent au même. Enfin, le choix du tout bourrinage à outrance est de temps en temps trop lourd. Il y a des moments où il faut exterminer tous les adversaires placés devant soi, pour déclencher le mécanisme permettant l'ouverture d'une porte ou la destruction d'une structure. En logique pure, c'est pas génial. Après tout, je suis un être humain, et j'ai le droit d'être clément si je le veux...

Pete BOule

Ça en jette **pas mal**, et on se surprend **à contempler le paysage** en plein milieu **d'une fusillade**







En Deux Mots

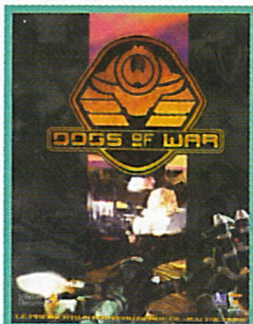
C'EST DRÔLE, ET C'EST AGRÉABLE. MDK 2 LIE AVEC ASTUCE LE SHOOT ET LA PLATE-FORME. ON NE SE POSE PAS DE QUESTION, ON AVANCE EN FAISANT DE VÉRITABLES NUMÉROS D'ÉQUILIBRISTES ET ON SE CONTENTE DE TIRER SUR TOUT CE QUI BOUGE. EN PLUS DE ÇA, C'EST JOLI COMME TOUT. C'EST SIMPLE ET EFFICACE.

+ C'est beau
+ C'est drôle
- La gestion des inventions du Professeur
- Le bourrinage à outrance

90 TECHN | 90 DESIGN | 87 INTÉRÊT

DOGS OF WAR

ARNAQUE CHENILLÉE POUR... EUH, ON CHERCHE ENCORE – PC CD-Rom



Je déteste les tests brefs. En quelques lignes, on fout en l'air le travail et la bonne volonté de quelques-uns, et tout ça à cause du je-m'en-foutisme de certains autres... Évidemment, il faut que ces deux catégories de personnel travaillent dans la même boîte. Je déteste engendrer des conflits entre les gens. Je déteste, je déteste, je déteste, je déteste !

Je déteste Dogs of War, parce qu'il y a eu des gens de bonne volonté qui ont fait un très beau travail graphique quant à la réalisation des terrains et des unités. Aussi parce que l'interface est bien foutue, et permet de diriger soit une seule unité à la 3e personne, soit tout un groupe de soldats dans une offensive. Ça permet aussi de sniper qui on veut, où on veut, et de jongler avec la caméra dans tous les sens possibles et imaginables... Ça donne vraiment une très grande impression de liberté, dans ce jeu de stratégie temps réel où l'on a l'occasion de donner des ordres à trois sortes d'armées différentes, les colonisateurs impériaux, les habitants natifs, et les monstres autochtones. Un jeu qui avait un très fort potentiel devant lui...

Il fallait vraiment que certains incompétents s'occupent du reste. Le pathfinder est pathétique : des unités se retrouvent sur les toits des bâtiments comme par magie, d'autres se font coincer entre des angles pourtant invisibles, certaines tournent en rond pendant des heures, et d'autres ne font rien. L'Intelligence Artificielle transforme la stratégie temps réel en jeu d'arcade, tellement il nécessite des déplacements pour éviter les tirs ; effectivement, on remarque, entre autres, que les ennemis ont un champ de vision de 360°, des espions partout, et une puissance de feu d'une létalité effarante, tandis que les unités gérées n'ont que la comprenette qu'elles méritent, c'est-à-dire celle du joueur. Aucune stratégie n'est donc possible.

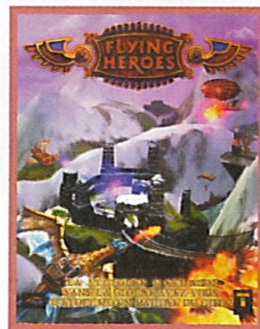
Évidemment, le jeu est déjà dans le commerce, sans que l'éditeur nous ait prévenu de sa sortie, et comme par hasard, il n'est pas bon. ET, NOM DE DIEU, QU'EST-CE QUE ÇA PLANTE !

Hop, désinstallation...

Pete Boule

FLYING HEROES

ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

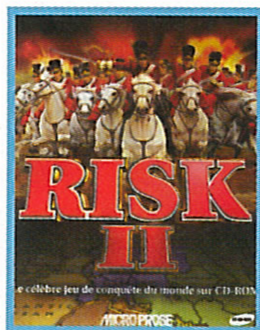


Ça démarrait pourtant bien, avec une idée d'univers originale. Imaginez : dans le royaume d'Hespérie, 4 clans rivaux s'affrontent pour la domination des cieux lors d'un prestigieux tournoi aérien. Un mélange de médiéval-fantastique, de simulation de vol et de Quake-like. Juchés sur de drôles de montures (chauve-souris géantes, dragons, tapis volants et autres galions-dirigeables), les joueurs essayent de glaner le maximum de frags pour s'acheter un équipement toujours plus sophistiqué. Les décors sont agréables, à la manière d'un Drakan : cités suspendues dans les airs, cavernes de cristal, canyons enneigés. Le moteur 3D tourne au poil. Mais, à l'arrivée, quel gâchis. La maniabilité d'un piaf – même doté de réacteurs - fait s'interroger sur la viabilité du projet. Alors, on se lasse très rapidement de piloter une mouette ivre à la souris pour échapper aux tirs de l'I.A. surpuissante. Le mode Carrière, les 24 armes et 24 véhicules volants ne suffiront pas à nous donner envie de voir la suite. Dommage.

iansolo

RISK II

PLATEAU POUR TOUS JOUEURS – PC CD-Rom

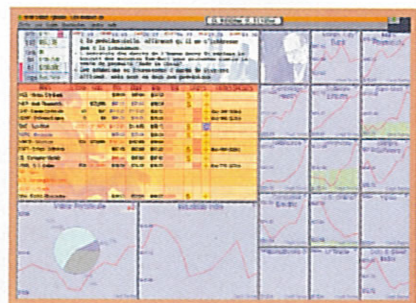


Dans Risk, à chaque début de partie, le monde découpé en territoires est partagé entre les différents participants. Des unités sont attribuées à chacun au prorata du nombre de régions possédées. Les combats se déroulent bien sûr au tour par tour ; un lancer de dés départage vainqueur et vaincu. À chaque nouveau tour, si vos avancées sont conséquentes, vous obtenez directement ou par échanges des cartes symbolisant vos possessions de troupes fraîches. Le produit PC reprend les règles classiques mais en propose aussi de nouvelles. Ainsi, les joueurs peuvent décider de leurs actions simultanément et acheter leur territoire aux enchères, en début de partie . Un système de missions successives sert de mode campagne, et en réseau on peut affronter jusqu'à 8 adversaires. Au final, on retrouve bien le Risk plateau d'antan, agrémenté de nouveaux modes de jeu le modernisant. L'interface et le graphisme, soignés, en font un jeu très agréable. Mais il est difficile de jouer à un titre où les combats se déroulent automatiquement, et où la victoire est décidée par les dés. De plus, on regrette que les unités soient uniquement symbolisées par des chiffres sur la carte du monde, alors qu'il était si facile d'introduire des structures et des armées, comme déjà fait pour les affrontements.

Kika

WALL STREET TYCOON

SIMULATION ÉCONOMIQUE POUR PUBLIC PEU EXIGEANT - PC CD-Rom



En ces temps de crash du NASDAQ et d'effondrement des valeurs de la nouvelle économie, les passionnés de boursicotage seraient sûrement intéressés par une simulation économique de qualité, histoire de jouer avec du « faux » argent. Malheureusement, ce n'est pas sur Wall Street Tycoon qu'ils s'amuseront. Si ses créateurs ont fait un effort au niveau de la présentation (nombreuses voix digitalisées pour égrener les nouvelles financières, petite musique de jazz), le jeu en lui-même est trop simpliste. On dispose d'un capital de départ qu'il faut faire fructifier jusqu'à un certain point pour remplir sa mission. Les scénarii de jeu sont nombreux : on peut par exemple revivre la crise de 1929, ou encore la période de prospérité des années 60. Le trader virtuel se retrouve face à une plâtrée de graphiques retraçant les évolutions des différentes valeurs. Si Machin Software décide de vendre Winprouprou 3000, hop, on achète des actions de la boîte en question ; on attend que ça monte un peu, puis on revend. Rebelote avec Bidule Corp qui annonce des résultats financiers en hausse. Les bénéfices de Truc Electrics sont en baisse ? Vite, on revend tout avant que ça s'effondre ! C'est à peu près le seul challenge intellectuel proposé par le jeu : être capable de dire si une nouvelle est bonne ou mauvaise et se dépêcher d'acheter ou de vendre. Un peu léger pour une simulation des mécanismes boursiers.

Ackboo

Dogs of War

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SILICON DREAM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
45	84	36

Flying Heroes

TOURNE SOUS WIN 95/98, CARTE 3D
JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 128 MO, 500 MO DISQUE LIBRE
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PTERODON ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 6

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	75	45

Risk II

TOURNE SOUS WIN 95,98
CONFIG MINI P233 64 MO RAM
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DEEP RED GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 8

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	76	66

Wall Street Tycoon

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SOUS P120 16 MO
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LUMIS STUDIO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	60	40

Ce mois-ci, c'est les grandes soldes d'avant l'été. Au nom de la rubrique Budget, j'ai l'honneur et l'avantage de vous proposer 4 très bons jeux (80 % ou plus dans Joystick) pour moins de 140 F. Autrement dit, pour le prix d'un jeu Budget de l'an dernier, je vous en donne 4... La guerre des prix, ça a parfois du bon, moi je vous le dis. J'en profite donc pour saluer l'arrivée de la collection Média Pocket De Luxe (49 F) avec, outre les deux titres décrits dans cette page, Descent 3. Pas mal, non ? Sans cela il faut bien reconnaître que l'actualité du petit prix serait maigrichonne, et ça risque de ne pas s'améliorer avec l'été. Je garde espoir : si mes calculs sont justes, on ne devrait pas tarder à voir arriver Homeworld à un prix intéressant. Comme disait le père Fouras : « Patience est source d'économie ».

budget

par Ivan le Fou

International Rallye Championship

Collection Media Pocket de Luxe de Homesoft, 49 F, Pentium 166 (32 Mo)



Bien voilà, ma foi, un des tout meilleurs jeux de rallye sur PC, du moins avant que n'arrivent Colin McRae et Rally 2000 (dont il est le prédécesseur). Neuf voitures différentes, une pelleté de circuits (y compris une visite en Chine et en Italie), un mode écran splitté pour jouer à deux sur la même bécane et une jouabilité à toute épreuve. Par rapport à son papa RAC Rally, il n'apportait pas énormément, sauf que l'on pouvait désormais rouler sur les bas-côtés. À sa naissance, ce jeu n'était pas accéléré 3D, mais un patch a suivi qui apportait l'accélération Direct3D. J'avoue ignorer si cette réédition a intégré cette amélioration. J'ignore également pourquoi ce jeu, assez ancien, se trouve dans la collection De Luxe à 49 F, au lieu d'être à 19,90 F.

(84 % DANS JOYSTICK N° 86)

Freespace 2

Collection Media Pocket de Luxe de Homesoft, 49 F, Pentium 200 (64 Mo) + carte 3D



Bienvenue dans une superproduction cinématographique de science-fiction, un space opera dedans votre PC à vous. Des combats spatiaux impressionnants, opposant des vaisseaux de tailles très différentes (certains font des kilomètres de long), des effets spéciaux de la mort et tout cela abordable sans devoir maîtriser 4 ou 5 fonctions différentes sur les 105 touches de votre clavier. Freespace 2, c'est un simulateur de combat spatial sérieux : 3 CD pour un graphisme qui décape, et une vingtaine de missions ponctuées de scènes cinématiques. Et il gère le joystick à retour de force ainsi que les combats sur Internet. Pfff, que demande le Pape ?

(85 % DANS JOYSTICK N° 109)

Incoming

Collection Média Pocket de Luxe de Homesoft, 49 F, Pentium 166 (16 Mo) + carte 3D



Voilà un jeu qui en fera voir de toutes les couleurs à votre carte 3D, particulièrement si elle est AGP. Incoming est un jeu d'arcade, certes, mais un excellent jeu d'arcade : renouvelé, intéressant et doté d'une bonne durée de vie. Aux commandes d'un tank, d'un jet ou d'une tourelle de défense, vous allez exploser de l'Alien à tire-larigot. Et pour pas cher : 49 F. Le rythme trépidant et les bruitages impressionnants font oublier qu'on ne sauvegarde pas quand on veut, ce qui est parfois agaçant.

(89 % DANS JOYSTICK N° 93)

Get Medieval

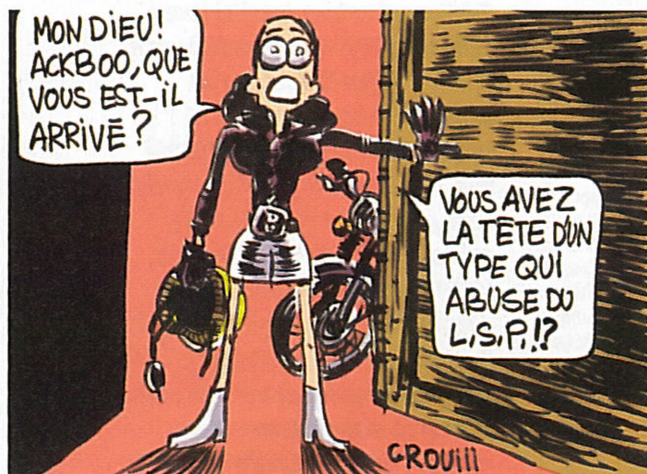
Collection Media Pocket de Homesoft, 19,90 F, Pentium 120 (16 Mo)



Voilà une super affaire. Get Medieval ne paye pas de mine, n'a pas marqué les esprits, et pourtant ce n'est ni plus ni moins qu'une adaptation de Gauntlet, la borne d'arcade. Avec les défauts que cela implique, c'est-à-dire que ce n'est intéressant qu'à plusieurs (on peut jouer jusqu'à 4 sur le même écran). Guerrier, archer, magicien ou walkyrie, à vous de voir... Et c'est parti pour découper du streum à gogo dans un décor 2D vu du dessus, en se battant pour récupérer les bonus. Et en plus, c'est drôle parce que les développeurs s'en sont donné à cœur joie. Hop, 20 balles !

(80 % DANS JOYSTICK N° 98)

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

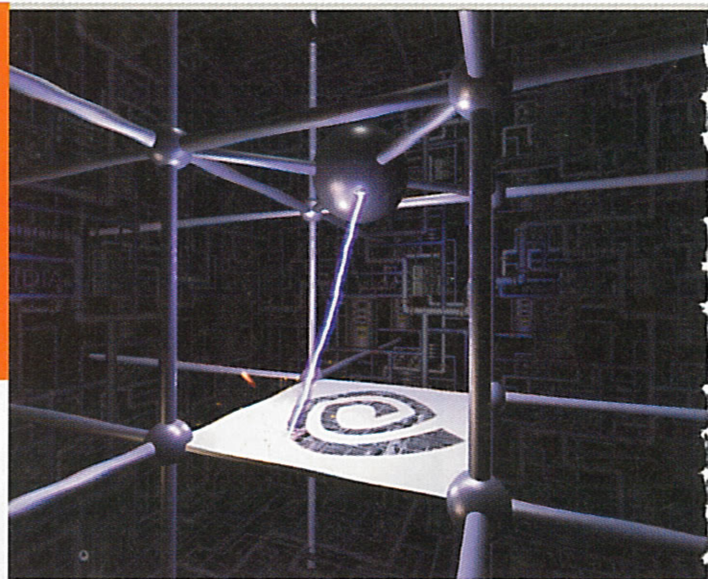


Cours de rattrapage

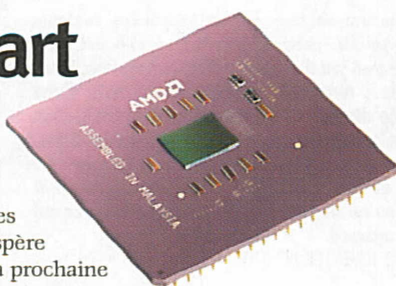
Bien qu'assez complète, la présentation du GeForce2 GTS du mois dernier a deux lacunes. D'une part, la signification du GTS : Giga Texel Shader. Ça va mieux là ? Tant mieux. Ça fait un peu GTI sur les 205 mais on leur pardonne. L'autre info manquante concerne justement ce « shader » ou plus exactement « pixel shader ». Si vous regardez les photos de l'arc électrique sur cette page, vous verrez clairement l'effet obtenu. D'un côté, on utilise juste une texture standard pour faire le décor. De l'autre est mise en avant la nouvelle technique d'éclairage de Nvidia. Cette dernière permet en fait de donner une « direction » à chaque pixel, vers laquelle se reflète la lumière. Résultat : tout paraît beaucoup plus réel et on peut utiliser cette technique pour créer des effets saisissants de bump mapping par exemple. Mais comme pour les nouveaux effets 3D de 3dfx (motion blur, etc.), il n'est pas évident que les développeurs sautent sur cette nouvelle fonction spécifique aux GeForce2 pour le moment. Cela dit, comme pour le T&L, ATI intégrera cette méthode dans le Radeon256, ce qui devrait faciliter un peu son adoption.

Édito

Déçu. Je suis déçu par la Voodoo 5 et, je sais, ça se sent dans mon test. Pourtant, je le redis, c'est loin d'être une mauvaise carte. Gardez ça à l'esprit en lisant l'article. Comme on dit, « qui aime bien châtie bien ». Mais j'espère quand même qu'ils auront un nouveau chip prêt pour affronter le NV20 à la fin de l'année... Autre souci : la consommation de brouzoufs. Que ce soit chez 3dfx ou Nvidia, les prix s'envolent sur les nouveaux modèles. Il est temps qu'une saine concurrence vienne remettre de l'ordre dans tout ça. J'espère juste que Matrox et ATI ne vont pas aussi lancer des cartes à 3 000 F...



Un mauvais départ dans la vie



Si Intel a dépensé des millions pour trouver des noms comme Pentium, Celeron ou Xeon, j'espère qu'AMD a obtenu un prix d'ami pour le nom de sa prochaine gamme de processeurs. L'ex-Spitfire (excellent nom de code) devient, en effet, le Duron. Je sais, à une lettre près, c'était la catastrophe. Mais il faut aussi savoir que le Duron est la matière qui remplace le latex chez Durex depuis un bon moment. Nan, je ne ferai pas de vanne avec « bit ». Revenons au Duron d'AMD. Techniquement, les choses sont prometteuses : 64 Ko de cache de niveau 2 et des performances qui devraient être étonnantes pour le prix (le Celeron serait dans la poussière, d'après les dernières rumeurs). Pour les curieux, ce nom stupide (surtout en français) vient du latin durare (durer) et du suffixe -on, qui désigne une unité. Bref, AMD veut faire passer l'idée qu'un processeur économique peut être utilisé longtemps par son acheteur. Ça me rappelle les raisons pour lesquelles je n'ai pas pris l'option Latin y a des années...

Autre nouvelle : un rapport de la société d'investissement Merrill Lynch dévoile qu'AMD a déjà stoppé la fabrication d'Athlon basés sur la première technologie de leur bébé. Les nouveaux produits en production sont de la gamme Thunderbird et Spitfire. Ce qui m'amène à vous parler d'une rumeur qui risque de faire beaucoup de bruit si elle s'avère exacte : le Thunderbird serait incompatible avec les cartes mère KX133 ! Pour le moment, les infos sur les raisons de cette incompatibilité et les solutions éventuelles ne sont pas disponibles, alors surveillez notre site web joystick.fr, je vous tiendrai au courant.

Je ne suis pas un numéro !

D'après notre confrère Wired, Intel devrait enfin laisser tomber les numéros de série sur ses chips. Conscient de la mauvaise presse que cette histoire leur a attirée et surtout de l'inutilité de cette fonction, les descendants du Pentium III (à commencer par le Willamette) n'auront pas de fil à la patte. Comme quoi, taper bien fort sur la tronch... pardon, sur la table, ça marche bien. Pas la peine de faire les malins non plus, si l'ID unique de votre processeur passe à la trappe, il n'en sera jamais de même pour celle qui identifie la carte réseau qui vous relie au Net par exemple (pour les câblés et ADSliens)...

S3 LÂCHE L'AFFAIRE

C'était prévisible, la société américaine S3 a annoncé la vente de sa division graphique à VIA pour environ 323 millions de dollars. Non seulement S3 se désengage de tout ce qui touche aux cartes graphiques sur PC, mais ils renforcent l'aspect « Internet » de la société en devenant à 100 % une « Internet Appliance Company ». En gros, ils veulent vendre des RIO et une flopée de services associés. Évidemment, il n'y a pas que le MP3 dans la vie et j'imagine qu'ils ont plein d'autres projets en tête, dont des PDA avec processeurs Transmeta. Voir un des pionniers du marché de la carte graphique se retirer de cette manière, ça fait quand même quelque chose.

Une nouvelle carte SON à l'horizon

Le CrystalClear SoundFusion PCI Audio Accelerator (ouf !) est le chip sonore de Cirrus Logic. Outre son nom ridicule, la chose dispose de quelques fonctions marrantes, comme la compression/décompression hardware MP3. Vu les processeurs de nos PC, l'utilité de cette fonction reste discutable, mais on ne peut pas leur en vouloir de chercher des moyens de concurrencer Creative Labs, la mante religieuse du milieu... Turtle Beach devrait proposer rapidement une carte nommée Santa Cruz, basée sur ce chip. Une autre nouveauté intéressante sera la possibilité de configurer à la volée depuis Windows les jacks à l'arrière de la carte. Appelé VersaJack, ce procédé permet de changer la fonction des prises : une sortie ligne devient une entrée ou une prise micro par exemple. J'attends de voir quelles sont les limitations de cette option, mais c'est tellement grandiose comme idée que l'on se demande pourquoi ça n'existe pas déjà ! Côté API 3D, cette carte supportera DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 et 2.0, IA3D, MacroFX, MultiDrive, et Virtual Ear. Oui, je sais, certaines sont super inconnues. On ne va pas se plaindre non plus hein !? Reste à prier pour que les drivers soient à la hauteur. De toute façon, vu la distribution des produits Turtle Beach dans l'Hexagone, on ne risque pas de voir la Santa Cruz dès demain en magasin...

Le règne RAM DDR

Ça va chauffer pour Rambus, cette année ! Après avoir envahi le secteur des cartes graphiques, la RAM DDR devrait faire son apparition sur nos cartes mère et ce dès le deuxième semestre. ALI, SiS et VIA ont, en effet, en projet des chipsets qui gèrent ce type de mémoire et la production de RAM de ce style explose dans toutes les usines. On attend plus d'informations sur les projets d'ALI (un chipset DDR pour Athlon) ce mois-ci, VIA ne devrait plus tarder à présenter son PX-266 pour Pentium et Celeron ainsi qu'un KX-266 pour Athlon. SiS a, dans ses cartons, les produits SiS640 (pour processeur Intel) et le SiS730 (pour chips AMD). Même le chipset officiel d'AMD pour les Athlon, le nouveau AMD-760, gérera la mémoire DDR. La société américaine Micron devrait aussi proposer une solution maison pour Athlon. Côté Rambus, rien de prévu, à part les évolutions du i820 dont je vous parlais le mois dernier ! Pour enfoncer le clou, toutes les études indépendantes montrent que la RAM DDR devrait battre sans problème la RDRAM de Rambus : de meilleures performances pour un prix proche de la SDRAM actuelle. En revanche, faire son choix va être compliqué !



USB sous EPO



Après un décollage difficile, l'USB est maintenant omniprésent dans nos PC et un bon paquet de périphériques. Du coup, ça bugge encore plus qu'avant. Y a pas cinq minutes, mon PC de test ne bootait plus, par exemple. Je débranche la webcam de Creative Labs et, là, ça marche. On a beau s'occuper du matos, y a des trucs, on cherche même plus à comprendre. C'est comme les PC qui plantent au bout de 3 minutes de jeu avec une GeForce. Ça se guérit, mais jamais de la même manière. « Enfin, c'est comme ça, c'est la vie... » (© Chris de Joypad)

L'USB 2.0 donc... Cette fois, il paraît que les conflits seront éliminés (ah ah ah !) mais même s'il reste quelques soucis, la vitesse devrait nous les faire oublier. Un truc grisant, je vous le dis : 480 Mbits/s (60 Mo/s) contre 12 Mbits/s actuellement. Hop, 40 fois plus. Du coup, cela va concurrencer des gros poids lourds comme le FireWire, voire le SCSI. Les scanners USB 2.0 devraient ainsi arrêter de faire pitié en face des modèles SCSI. On peut aussi imaginer toute une flopée de périphériques externes de stockage efficaces et économiques. Pour ceux qui douteraient de l'adoption à moyen terme de la chose, sachez que les papas se nomment Compaq, Hewlett-Packard, Intel, Lucent, Microsoft, NEC et Philips Semiconductors. Ça fait du beau monde. Et pour calmer les rétrogrades, la chose sera compatible dans les deux sens : une souris USB actuelle marchera sur les nouveaux PC (mêmes câbles, mêmes connecteurs) et les scanners du futur fonctionneront (mais lentement) sur votre PC d'aujourd'hui. Elle n'est pas belle la vie ? Ah non, il faudra attendre la fin de l'année et surtout 2001 pour voir de l'USB 2.0 partout...





ATI sort l'artillerie lourde

Comme prévu le mois dernier, ATI a annoncé son nouveau processeur graphique. Nommée Radeon256, cette puce vient remplacer le Rage 128 Pro dans le haut de gamme de la marque et rejoint les GeForce de Nvidia dans le petit cercle très fermé des « GPU ». Ce chip intègre, en effet, une partie T&L ainsi que de nombreuses innovations dont j'ai parlé dans la news technologique sur le Charisma Engine il y a deux mois. Vous aurez droit à un résumé quand les cartes seront réellement disponibles, car, pour le moment, l'annonce ne concerne que la puce elle-même. Ma boule de cristal servant d'écrase-pingouins, je n'ai encore aucune idée des performances RÉELLES de la chose, inutile de demander. ATI annonce carrément que c'est le processeur le plus puissant du moment (30 millions de transistors, quand même, contre 25 pour le GeForce2) et que son petit frère quatre fois plus puissant est déjà bien avancé dans son développement. Allez, hop, encore plus de baston/course à la puissance en vue... Les cartes basées sur cette puce sortiront cet été (donc en septembre au mieux, connaissant ATI), dont, a priori, une version Maxx intégrant deux processeurs. Juste quelques chiffres pour vous faire baver quand même : processeur à 200 MHz, gravure 0,18 micron, 128 Mo de RAM DDR (maximum), 30 millions de triangles par seconde, 1,5 Gigatexel par seconde. Sans oublier la gestion de quelques friandises comme les Pixel Shader, décodeur HDTV, décompression hardware (iDCT) pour les DVD, etc. Voilà, y a plus qu'à vérifier tout ça bientôt, mais on dirait bien qu'ATI n'a pas l'intention de se laisser piquer sa place de leader du marché si facilement par Nvidia... Espérons que les drivers ATI arriveront en même temps que les cartes, cette fois.



Difintel - Micro

+ DE 180 MAGASINS

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club. Club Dif'

Découvrez Le Net avec le pack Modem Wanadoo



et Difintel vous offre un chèque cadeau de



A l'intérieur -150f remboursé par wanadoo

NOUVEAU ! Découvrez LE PACK 3210 LARA



Pour 100 Frs d'achat, sur les produits MAGIC

PROPHÉTIE

UNE CARTE TERRAIN ARENA

...OFFERTE !!!! par Difintel-Micro et Wizard of the Coast.*

Wizards of the Coast

MAGIC L'Assemblée

Offre à ton père un kit Mobicarte...

Spécial «Fête des Pères»

... Et Difintel vous offre 1 JEU VIDÉO!*



Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crèpy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Colmar • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Narbonne • Carcassonne • Boissy • Marmande • Cambrai • Point à Pitre • Pessac • Boulogne sur Seine • Pamiers • Savigny sur Orge • St Lo • Dijon 2 • Motereaux • Istres • Beauvais •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

*Condition en magasin, dans les boutiques participants à l'opération, offre valable sur la gamme Ola. Mobicarte, hors pochette Mobicarte Valable du 25 mai au 25 juin 2000.
**Chèque-cadeau non valable sur l'achat du «Pack Modem Wanadoo»

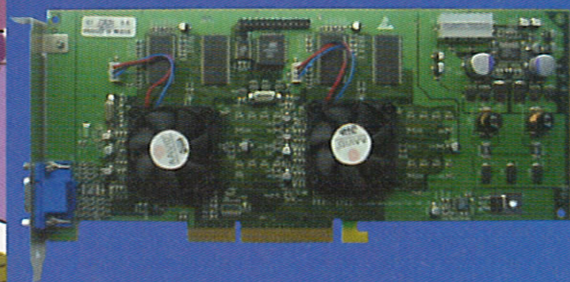
espritdesign

3dfx Voodoo 5 5500 AGP

À BOUT DE SOUFFLE ?

Enfin ! Le combat entre Nvidia et 3dfx pour le titre de « Carte de l'été » va pouvoir avoir lieu. La Voodoo5 5500 entre les mains, les benchs fusent et s'usent les pingouins. Et je fais des rimes si je veux. Manque de chance, la déception est de taille. Même si ça n'est pas un mauvais produit, la Voodoo5 5500 est loin d'être la révolution qui aurait dû propulser à nouveau 3dfx sur le devant de la scène. Le pire est à craindre pour les Voodoo4 et leur processeur unique...






L'anti-aliasing des moindres détails (ici dans DM17 de Quake3) change radicalement le look d'un jeu.

Depuis le temps que je vous parle du nouveau processeur de 3dfx (VSA-100), des nouveaux effets 3D supportés et de la gamme de cartes qui va l'utiliser, il était temps de pouvoir tester réellement les produits finaux. La première carte disponible est la Voodoo5 5500 AGP. Équipée de deux processeurs VSA-100 qui travaillent en parallèle, de 64 Mo de RAM (32 par processeur en fait) et simplement d'une sortie VGA, la bête surprend son monde dès le déballage. Un vrai monstre. À tel point qu'il vous faudra impérativement vérifier si la chose peut physiquement rentrer dans votre boîtier. Si les baies 3" de votre PC tombent en face de votre port AGP et qu'elles sont équipées de disques durs, c'est cuit. La carte ne passera tout simplement pas ! J'ose à peine imaginer le problème avec la Voodoo5 6000 et ses quatre processeurs : carte pleine taille, façon AWE32 de Creative Labs. Oui oui, la carte son de 2 mètres de long. Quand on voit que la Rage Fury Maxx et ses deux processeurs est à peine plus longue qu'une carte normale, on se demande ce qu'attendent les ingénieurs de 3dfx pour réduire tout ça. Ca frise l'inconscience vu que de nombreux utilisateurs risquent de ne pas pouvoir la mettre dans leur bécane...
L'autre originalité concerne l'alimentation. Au lieu de prendre le courant électrique nécessaire à son fonctionnement, par le bus AGP comme les autres produits, la Voodoo5 nécessite d'être raccordée à une alimentation supplémentaire, du même type que ce que vous utilisez pour les disques durs. Pour éviter les problèmes, un câble en Y est fourni pour vous dépanner si votre alimentation n'a plus de prise libre. Ca fait un peu bricolage sur les bords comme solution, mais cette fois, c'est bien joué de la part de 3dfx : même les personnes disposant de cartes mère ne respectant pas scrupuleusement les normes AGP en matière d'alimentation pourront profiter des Voodoo5 sans avoir les problèmes de plantage des GeForce. Quand à la Voodoo5 6000, elle sera tellement gourmande en énergie qu'elle nécessitera une alimentation externe !

Des drivers « sans les mains »

Une fois la carte dans le PC de test, on passe à la phase classique d'installation de drivers. D'habitude je n'en parle pas, mais ici il faut noter l'effort de 3dfx pour fournir un programme simple qui fait le travail tout seul. Vu le nombre d'e-mails que je reçois de personnes ne sachant pas installer leurs drivers vidéo, c'est un point positif pour les débutants. Les 3dfx Tools sont installés en même temps, mais ce système oblige à rebooter le PC deux fois. Ces utilitaires contiennent en fait des fonctions très classiques : affichage d'icône dans la barre de tâches pour changer de résolution facilement et panneaux de configuration pour les différents réglages de l'image. Les panneaux de contrôle sont du reste bien pensés et simples à utiliser, même pour un débutant. Ils facilitent l'activation de la fonction star de la carte : l'anti-aliasing. Pour ceux qui n'ont pas sous la main le numéro 107 de Joy, je rappelle rapidement que l'innovation principale de la nouvelle série de carte de 3dfx s'appelle T-Buffer. Cette version maison d'un principe connu depuis longtemps sur les cartes professionnelles (l'Accumulation Buffer) permet à 3dfx de proposer aux développeurs

toute une gamme d'effets 3D supplémentaires : effets de flou dus à la vitesse ou au point fixé sur l'image (motion blur, depth of vision en anglais) par exemple. Petit souci : ces fonctions sont propriétaires, et pour le moment aucun développeur n'a annoncé qu'il les exploiterait un jour. Pire, des effets comme le motion blur sont facilement réalisables sans le T-Buffer, et plusieurs jeux en préparation utilisent des routines maison pour ça, qui ont l'avantage de fonctionner sur toutes les cartes 3D. Le T&L semble bien mieux parti pour s'imposer rapidement puisque, outre Nvidia, S3 et bientôt ATI, intègreront cette technologie. L'anti-aliasing (lissage) de l'image est en fait la seule fonction du T-Buffer réellement intéressante.
La gamme Voodoo 4/5 est également la première chez 3dfx à gérer les couleurs 32 bits et les textures de grande taille (2048x2048 max). Il était temps.

Une vitesse toute relative

Premier choc : en performances pures, la Voodoo5 5500 se fait battre dans toutes les catégories par la GeForce2 GTS. C'est particulièrement sensible en OpenGL où le T&L est exploité. Le test 3D Mark2000 pour le Direct3D prend également en compte le T&L et enfonce le clou. Pourtant, même en désactivant le T&L hardware, la GeForce2 reste plus rapide



d'environ 8 %. Là où ça devient très gênant pour 3dfx, c'est qu'une GeForce DDR normale est aussi plus rapide dans pratiquement tous les tests, et équivalente en D3D sans le T&L ! Même les modèles avec RAM SDR remportent plusieurs matchs...
En baissant la fréquence de mon processeur à 300 MHz, il apparait aussi que la Voodoo5 5500 est extrêmement dépendante de la puissance de votre PC, comme les GeForce, du reste. Ce n'est en aucun cas une bonne carte d'upgrade comme au bon vieux temps des Voodoo2. En mode High Quality sous Quake 3, on obtient 29,6 images/sec. sans anti-aliasing (AA) et seulement 25 avec AA activé au maximum. Une GeForce2 GTS avec anti-aliasing arrive à 31,7 images/sec. ! Sur la même config, Rally Championship 2000 est injouable tellement l'affichage est saccadé, même en 640x480x32, tout comme Supreme Snowboarding. Sur ce type de machine, il vaut mieux jouer en 640x480 en 16 bits et mettre l'AA à fond. C'est loin d'être rapide mais Quake 3 ou Supreme Snowboarding (de préférence en Glide) retrouve grâce au mixage des images de l'anti-aliasing un look proche d'un affichage 32 bits, le lissage en plus. Cela dit, si vous avez ce type de PC, mieux vaut investir d'abord dans un nouveau processeur !
Les drivers sont cela dit assez jeunes et on peut toujours espérer un gain de performances, surtout en basse résolution, avec des versions plus abouties. Mais même sur un PIII 600 MHz, une map comme Q3 Tourney4 est injouable avec l'anti-aliasing au

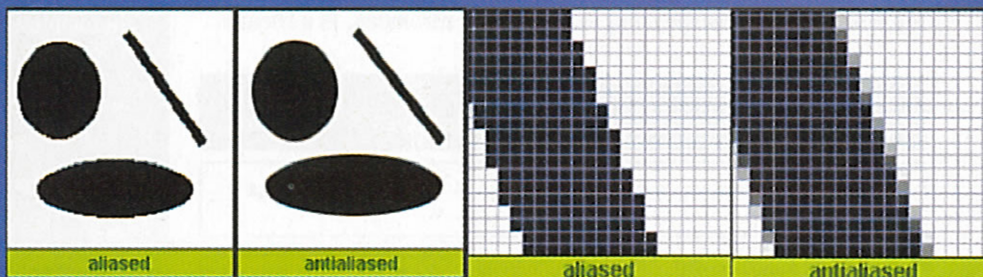
LA CONFIGURATION DE TEST

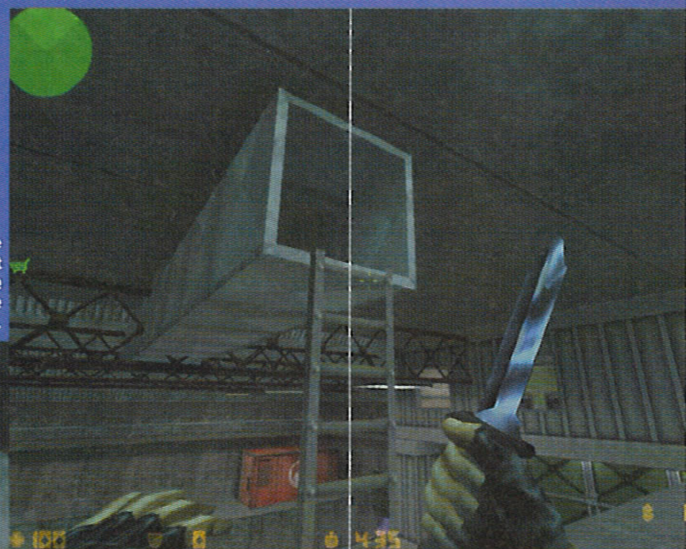
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Drivers 5.16 pour toutes les cartes Nvidia
Quake 3 Arena 1.16n

COMMENT ÇA MARCHE ?

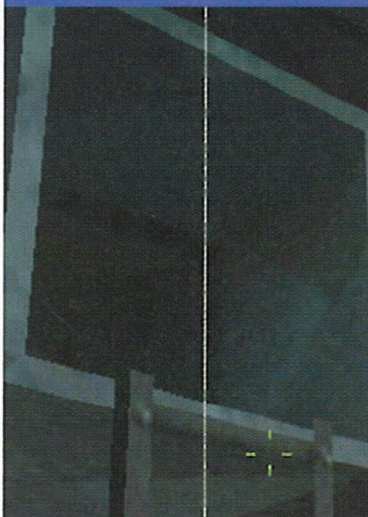
Le T-Buffer permet en fait d'afficher une image à l'écran en mélangeant plusieurs images de la même scène. Dans le cas de l'anti-aliasing, chaque image est décalée de manière infime (de l'ordre du pixel) par rapport à l'autre pour donner le résultat final. Cette technique, appelée multisampling, donne d'excellents résultats. La Voodoo5 5500 offre la possibilité d'utiliser 2 ou 4 images pour générer l'affichage final. Cela veut dire calculer 2 ou 4 fois plus de choses ! Dans ces conditions, il est évident que les performances s'écroulent rapidement. En 2 sample, cela reste correct. Mais les tests prouvent que le niveau le plus haut (4 images) n'est exploitable qu'avec les jeux très lents (HomeWorld si la mission n'est pas trop chargée, simulation de vol ou stratégie temps réel par exemple). Dans un Quake-like, la dégradation des performances est trop visible. La technique du supersampling utilisée par Nvidia est différente : l'image est calculée par la carte pour être quatre fois plus grande que celle qui va être réellement affichée (taille multipliée par 2 en longueur et largeur). L'effet d'aliasing est ainsi très atténué, mais la perte de performances est également importante. Bref, l'impression générale est très partagée. Si vous aimez les couleurs bien contrastées, les cartes à base de chips Nvidia auront votre préférence. Comme sur les anciennes gammes de 3dfx, les Voodoo5 donnent facilement aux textures un effet « délavé » et il faut baisser le gamma sensiblement pour réduire cette impression.

Techniquement, les bases de l'anti-aliasing sont simples à comprendre. La lecture de dossiers techniques sur le sujet prouve que la mise en application est une autre histoire.





L'apport de l'anti-aliasing sur la qualité de l'affichage est évident. Malheureusement pour 3dfx, la technique de Nvidia semble aussi efficace, même si, pour le moment, elle ne fonctionne qu'en OpenGL.



maximum. Il faut se limiter au mode 2 sample (voir encadré « Comment ça marche ? »). Autre souci que je n'ai pas pu élucider pour le moment, le filtrage des textures. Apparemment, 3dfx se contente d'un filtrage bilinéaire, même quand on sélectionne du trilinéaire beaucoup plus fin. De plus, leur filtrage est particulièrement visible, ce qui est gênant dans certains titres. À noter également des bugs sur les textes de l'interface de BattleZone II qui rendent ce jeu injouable et un bump mapping qui semble ne fonctionner qu'en trois passes ! Le seul cas où la Voodoo5 5500 arrive à battre une GeForce2 GTS est lors des tests d'anti-aliasing 2 sample contre l'anti-aliasing Nvidia. La carte de 3dfx est plus rapide à chaque fois dans Quake 3. 48,1 images/sec. en High Quality et AA 2 sample (25,6 en 4 sample) contre 35 images/sec. pour la GF2.

L'heure du choix

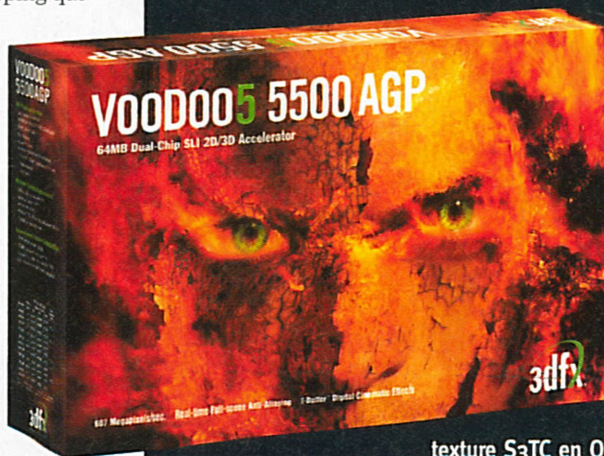
Si les performances déçoivent, je dois répéter que l'anti-aliasing est réellement un bonheur pour les yeux. Vu les progrès de Nvidia dans ce domaine, il faudra attendre que leurs drivers gèrent les titres Direct3D pour juger définitivement. Actuellement et pour pratiquement le même prix – prohibitif - (2500 F pour la V5 5500), la GeForce2 GTS reste à mes yeux un meilleur choix, surtout à moyen terme. Pour le rapport qualité-prix, une simple GeForce DDR reste imbattable et ce n'est pas la V4 4500 et son unique VSA-100 qui risque de lui faire de l'ombre. En désactivant un processeur sur la V5 5500, j'ai eu un aperçu du problème... Pour contrer le NV20 de Nvidia cet hiver, 3dfx a intérêt à faire en sorte que le Rampage (nom de code du prochain chip) soit une réelle révolution. Et à l'heure...

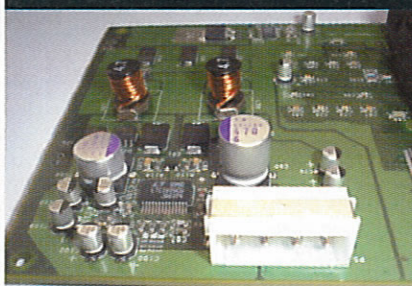
Quake 3 Arena High Quality - Demo 001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (images/seconde)	49,8	37,5	22,1
GeForce256 SDR (images/seconde)	69,3	50,6	29,9
GeForce256 DDR (images/seconde)	73,6	65,8	40,7
GeForce2 GTS (images/seconde)	74,5	71	50,9
Voodoo 5500 AGP (images/seconde)	55,7	52,3	44,9

Quake 3 Arena Normal (16 bits) - Demo 001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (images/seconde)	55,1	49,4	31,5
GeForce256 SDR (images/seconde)	73,7	69,4	48,4
GeForce256 DDR (images/seconde)	73,7	72,1	57,2
GeForce2 GTS (images/seconde)	73,8	73,3	71,2
Voodoo 5500 AGP (images/seconde)	55,9	52,3	45

LE VSA-100 À LA LOUPE

Bien que tout nouveau pour 3dfx, le processeur VSA-100 n'est pas un foudre de guerre. Comparé à un GeForce, ses performances sont très en retrait. Mais son secret, c'est qu'il n'est pas vraiment fait pour travailler tout seul. VSA signifie Voodoo Scalable Architecture : ce processeur a été créé pour fonctionner en parallèle avec le plus possible de puces du même type. La Voodoo5 6000 embarquera ainsi quatre VSA-100. Malgré cet avantage, 3dfx est handicapé par les piètres performances solo de ce processeur qui fonctionne à 166 MHz. Ses 14 millions de transistors gravés en 0,25 micron sont loin des 25 millions de transistors en 0,18 micron du GF2 GTS de Nvidia (qui fonctionne lui à 200 MHz). On est plus proche d'un TNT2, en fait. De plus, le VSA-100 ne gère pas tous les effets de DirectX7, pas plus que l'AGP texturing. Avec plus de puissance par chip, l'impression que l'architecture VSA est là pour sauver les meubles serait moins forte... De plus, 3dfx ne supporte pas le système de compression de texture S3TC en OpenGL mais seulement le DXTC en Direct3D. Ils proposent à la place le FXT1, qui ne semble pas intéresser les développeurs ; ils attendent plutôt le nouveau système de Microsoft qui sera intégré dans DirectX8 et offrira les mêmes capacités de compression. Dommage, car le FXT1 semble prometteur et n'est pas lié à Windows. Mais une fois de plus, cela montre que les solutions propriétaires ne sont pas une bonne idée quand elles ne sont pas révolutionnaires.







Le connecteur d'alimentation de la V5 5500 AGP. 3dfx fournit le câble en Y pour pallier tout problème de connecteurs libres.

3DMark2000 (16 bits/32 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra	3328/2896	2970/2448	2207/1527
GeForce256 SDR	4540/3769	3844/2755	2747/1778
GeForce256 DDR	4703/4380	4180/3508	3240/2360
GeForce2 GTS	5007/4731	4833/4011	4156/2817
Voodoo 5500 AGP	3247/3192	3195/2989	2988/2234

GUY ROUX MANAGER 2000

1961 : Débuts en tant qu'entraineur en division 3

1980 : Montée en division 1

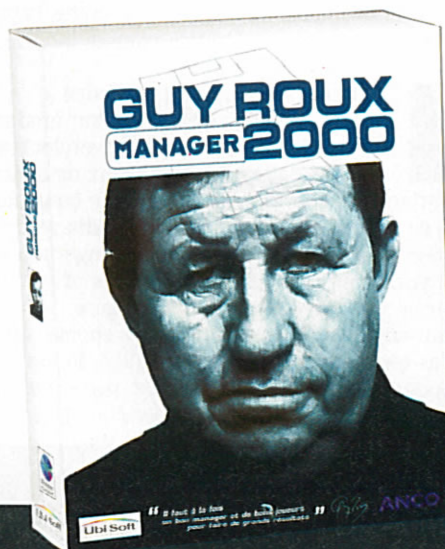
1984 : Première participation en Coupe d'Europe

1993 : Demi-Finaliste de la Coupe de l'UEFA

1994 : Vainqueur de la Coupe de France

1996 : Doublé Coupe de France-Championnat

En ferez-vous autant ?



- Toutes les données actualisées de la saison 99/2000.
- 30 000 joueurs définis par 40 statistiques.
- Tous les clubs français : D1, D2, National, CFA 1 et CFA 2.
- 4 Championnats : Français, Anglais, Allemand et Italien.
- Les plus grandes rencontres européennes.
- Retransmission des matchs en 3D.

Disponible sur PC et PlayStation®.

« Grâce à son interface impeccable, son joli moteur 3D et ses statistiques bien pensées, Guy Roux 2000 s'impose comme la référence du moment » - JOYSTICK







GeForce 2 GTS

La déferlante

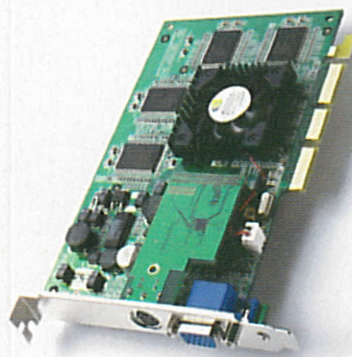
C'était à prévoir : les cartes vidéo basées sur le nouveau processeur de Nvidia arrivent par wagons. Histoire de tenter de différencier l'offre, chaque constructeur y va de sa petite idée, avec plus ou moins de succès. Les trois marques majeures du secteur, Creative Labs, Elsa et Hercules (Guillemot) sont les premières à passer sur le gril.



Le nouveau système d'éclairage du GF2 permet d'excellents effets de bump mapping.



Après la présentation du mois dernier de la carte de référence GeForce2 GTS de Nvidia, il est temps de passer en revue le troupeau de cartes en vente qui dispose de ce nouveau GPU. Les principaux fournisseurs de GeForce sont en fait de retour : Creative Labs avec l'Annihilator II, Elsa avec la Gladiac et Hercules alias Guillemot avec la 3D Prophet II GTS. Dans cette course au nom de produit le plus stupide, d'autres acteurs du marché comme Abit, Asus, MSI ou Leadtek proposeront aussi leurs solutions à base de GF2, mais mi-juin pour la plupart. L'Annihilator II ressemble comme deux gouttes d'eau à la carte de référence de Nvidia. Pour une raison bien simple : c'est Creative Labs qui fabrique cette dernière. Du coup, le modèle présenté le mois dernier est semblable en tout point à cette carte. Creative Labs ne fournit pourtant pas en standard la sortie vidéo S-VHS et vend le petit module additionnel pour environ 100 F sur le Net. Vu que pratiquement personne n'utilise ce genre de connecteur, c'est plutôt une bonne idée, reprise du reste par Elsa avec sa Gladiac 32 Mo. Le constructeur allemand devrait, comme Hercules, fournir une version 64 Mo de sa carte en juin, ainsi qu'un modèle PCI. L'apport en termes de performances des 64 Mo reste à prouver, mais les prix, eux, seront gonflés à bloc...



Toutes ces cartes sont équipées de mémoire DDR. La SDR n'est définitivement pas à la hauteur de ce processeur, de toute façon. Hercules est pour le moment le seul constructeur a avoir redessiné sa carte vidéo, pour intégrer le connecteur TV-Out en se passant du module supplémentaire. La carte a été relookée au passage. Toute en bleu, elle dispose de dissipateurs thermiques sur chaque chip de RAM DDR. Joli mais totalement inutile : ses capacités d'overclocking restent aussi limitées que les autres modèles. En revanche, les amateurs de jantes larges auront fatalement une préférence pour ce modèle...

Drivers de luxe

Chaque constructeur à tendance à personnaliser les drivers de son produit. Intégration des fonctions d'overclocking, nouveau design des panneaux de contrôle, etc. Pourtant, ils sont tous identiques : le cœur des drivers de Nvidia est « fermé ». Seul Nvidia peut y toucher et le modifier. Du coup, les changements restent purement cosmétiques ! Ne vous privez donc pas d'utiliser les drivers Nvidia, y compris les « non-officiels », souvent bien plus aboutis que ceux des constructeurs... Côté bidouille, de nombreux essais pour overclocker ces modèles (par le biais du panneau intégré dans les drivers Nvidia 5.16), font

La configuration de test
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7 200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Drivers 5.16 pour toutes les cartes
Quake 3 Arena 1.16n

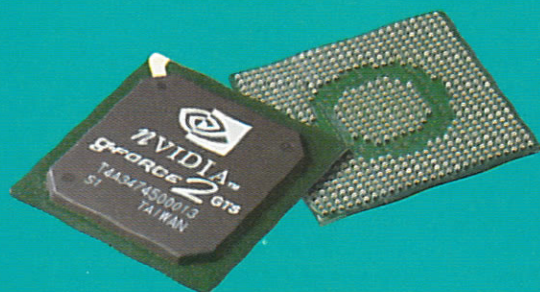
apparaître clairement que si la puce elle-même peut monter bien plus haut que 200 MHz (220/230 MHz environ), la RAM reste LE facteur limitant. Non seulement il est quasi-impossible de l'overclocker (333 MHz par défaut) mais en plus c'est elle qui « bride » le GF2, même à 200 MHz. Du coup, le gain de performances est décevant quand on booste le processeur. Le résultat ne vaut pas les risques de plantage. Vivement de la RAM DDR à 450 MHz (225 en réalité) comme c'était prévu au départ par Nvidia...

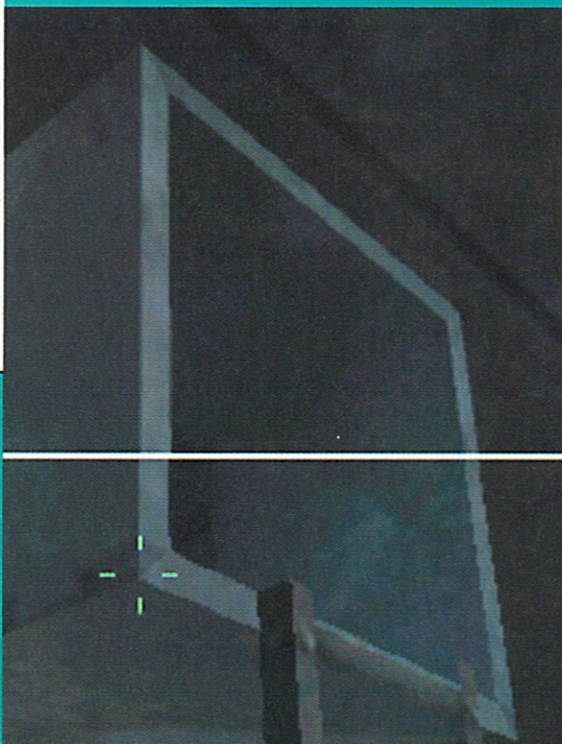
Touchez ça comme c'est lisse C'est officiel, l'anti-aliasing fait maintenant partie des fonctions mises en avant par Nvidia pour promouvoir leur nouveau chip. Bonne nouvelle, ça marche aussi avec l'ancienne génération de GeForce (mais moins vite, fatalement) et la qualité est au rendez-vous. Après quelques heures de tests entre Voodoo5 5500 et GeForce2 GTS sur un moniteur 22', je pense que l'on peut dire que les deux méthodes d'anti-aliasing (multisampling contre supersampling) sont au coude à coude. La V5 a tout de même un avantage sur certaines scènes de jeux mais des performances désastreuses quand on pousse ses capacités au maximum. Cela dit, la perte de vitesse est également très sensible avec le GeForce2. Évidemment, tant que Nvidia ne fournira pas de drivers qui gèrent l'AA sur les jeux Direct3D, la comparaison ne sera pas complète. Je rappelle tout de même que le 800x600 est la résolution à utiliser si vous activez cette option de lissage. En 1024x768, les jeux les plus gourmands commencent à saccader, surtout sur une machine inférieure à un PIII 500 MHz. Mais le chemin est tracé : cette fonction sera indispensable à toute nouvelle carte et j'espère que Matrox et ATI en sont bien conscients.

Faites votre marché Vous l'aurez compris, malgré quelques gadgets (drivers customisés, sorties vidéo supplémentaires, etc.), toutes ces cartes sont strictement les mêmes, du point de vue des performances (visibles dans le test de la Voodoo5 5500). C'est pourquoi je ne vous inflige même pas de tableau comparatif ! La morale de l'histoire ? La meilleure GeForce2 GTS sera celle sur laquelle vous mettrez la main pour le meilleur prix. Reste que ces prix justement sont bien trop élevés à mon goût. Je trouvais déjà les GeForce DDR chères, mais là, c'est du n'importe quoi. Du reste, c'est la raison pour laquelle aucun modèle n'a droit à la distinction du « Top Hard ». Nvidia semble profiter de son leadership pour imposer des prix élevés sur leurs chips, qui ne sont pas arrangés par le prix de la RAM DDR. C'est bien dommage et j'ai hâte que 3dfx, Matrox et ATI se réveillent. La concurrence, c'est la meilleure cure d'amaigrissement des prix que je connaisse. Surtout quand on sait que la nouvelle génération (NV20) est déjà bien avancée et sortira cet hiver ! Dépenser 3 000 F pour un modèle périmé dans 6 mois, il faut avoir les moyens...

Nom	3D Blaster Annihilator 2	Gladiac	3D Prophet II GTS	3D Prophet II GTS (64Mo)
Constructeur	Creative Labs	Elsa	Hercules (Guillemot)	Hercules (Guillemot)
Sortie disponible	VGA, Carte S-Vidéo en option (100 F, disponible sur le Net).	VGA, Carte S-Vidéo en option	VGA + S-Vidéo	VGA + S-Vidéo + DVI
Prix TTC (1)	2 900 F	3 000 F	2 900 F	3 500 F

(1) Prix publiques annoncés arrondis

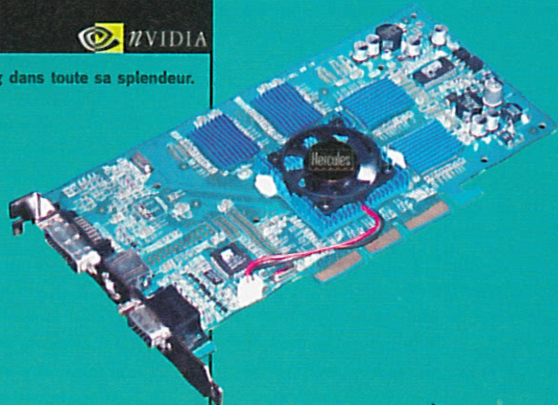



Une étude minutieuse montre que l'anti-aliasing de Nvidia est moins efficace que celui de 3dfx. Dans la pratique, c'est loin d'être flagrant.





Le bump mapping dans toute sa splendeur.



top HARD

Et voilà, encore un mois difficile où de nouvelles cartes vidéo font leur entrée sur le marché. Du coup, les questions fusent : « Est-ce que je dois claquer tous mes sous pour les derniers modèles ? Est-ce que je dois attendre que les prix baissent ? Est-ce que ma voisine me dira " oui " cet été ? » Trop de questions embrument ton esprit de jeune Jedi. Lis la suite calmement et moins d'argent durement gagné tu perdras.

Doc Caféine

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

La carte mère

Les cartes mère Super Socket 7, il est temps de les oublier. Tiens, du reste, c'est la dernière fois que j'en parle ! Un PC de choc devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset à la hauteur du processeur, ce qui n'est pas si facile. Laissons le BX entamer sa retraite tranquillement et prenons plutôt du i820 ou, mieux, une carte à base d'Apollo Pro 133A de VIA qui est en plus moins chère. Côté Athlon, Asus et Abit proposent de très bons modèles avec respectivement leurs K7V et KA7 à base de chipset VIA KX133. Décidément, VIA est en forme cette année !

Config 1 : MSI MS-6309 (Slot One/VIA AppoloPro133A), environ 850 F TTC

Config 2 : Abit BE6 2.0 (Slot One + BX + UDMA66), environ 1 100 F TTC ou ASUS P3C-2000 (i820), environ 1 300 F TTC

Config 3 : Asus K7V ou Abit KA7 (VIA KX1333 + SlotA), environ 1 400 F

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème vu qu'il est possible d'utiliser ces disques dur sur de l'UDMA 33 sans souci.

Config 1 : Maxtor 13,5 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 200 F TTC

Config 2 : IBM 20 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC

Config 3 : Maxtor 30 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 800 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n°98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100, environ 200 F TTC

La carte son

Avec la mort plus ou moins certaine d'Aureal (les créateurs du chip Vortex 2), mieux vaut maintenant jouer la sécurité et acheter des modèles de chez Creative Labs. Les monopoles ne sont jamais bons, mais en attendant de véritables nouveautés abordables dans la concurrence, on n'a pas tellement le choix...

Config 1 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live ! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Vu la relative pénurie de matériel dans ce domaine, qui frappe le marché depuis quelques semaines, les prix des lecteurs de DVD remontent un petit peu. Rien de très grave cela dit. À noter : Pioneer commercialise depuis mi-mai en OEM (juin pour les versions boîtes) ses nouveaux 105S (16x/40x !).

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 104S (10X et 40X/Slot In), environ 1 050 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 100 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 : 17 pouces Iiyama A704HT environ 2 300 F TTC

Config 2 : 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 600 F TTC

Config 3 : 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 : Sporster Message Plus externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

La carte vidéo

Le choix de la carte graphique est toujours plus difficile. Vu les prix prohibitifs des nouveaux modèles, je continue de vous conseiller ma sélection du mois dernier. Quand les cartes GeForce2 GTS et Voodoo5 5500 seront moins chères, on verra. Si vous êtes plein aux as, foncez sur une GF2 GTS (32 Mo suffisent) mais ne venez pas pleurer lors des tests des NV20 en octobre...

Config 1 : Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 900 F TTC

Config 2 : Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM/32 Mo de RAM, entre 1 200 et 1 500 F selon les modèles

Config 3 : Carte AGP à base de GeForce 256 et Ram DDR, environ 1 900 F TTC

La RAM

Ah... les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et reviennent dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour vous traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 800 F à 1 100 F TTC selon les magasins et la marque

Le processeur

Le choix doit se faire entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Les meilleurs rapports performances/prix restent chez AMD et l'arrivée de cartes mère K7 toujours plus performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon. Surtout que ce dernier est maintenant reconnu comme étant aussi facilement overclockable...

Config 1 : Celeron 500 (socket 370), environ 850 F TTC

Config 2 : Athlon 600, environ 1 400 F TTC, ou Pentium III 550E, environ 1 900 F TTC

Config 3 : Pentium III 650 E FC-PGA, environ 2 500 F TTC, ou Athlon 750 MHz, environ 2 400 F TTC

C'est le Delco

L'évolution technique rapide des PC et l'apparition de jeux chaque fois plus exigeants amènent tout amateur de jeux vidéo à se poser des questions sur les composants de son ordi. Pour ajouter un nouvel accélérateur 3D, augmenter la mémoire, brancher un lecteur de CD-Rom, ou réparer une panne simple, impossible de se passer d'une connaissance minimale des entrailles du PC. Le Delco est là pour vous guider. Envoyez vos questions sur le matériel, suggestions, trucs, etc. à : C'est Le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

SURCADENÇAGE : ENCORE PLUS GONFLÉ !

ATTENTION !

Surcadencer un CPU présente des risques : perte de garantie, pertes de données, et parfois, en cas de fausse manipulation, panne ou destruction du CPU ou de la carte mère. Ne le faites pas avec votre outil de travail ! Nous ne pourrons être tenus responsables de vos éventuelles maladresses. Si vous décidez de vous lancer, prenez vos précautions : Faites un backup des données importantes. Réalisez toutes les interventions matérielles, PC débranché (cordon secteur retiré). Déchargez votre électricité statique corporelle avant de toucher un composant type CPU, mémoire... (en touchant au préalable un conduit relié à la « terre », de type tuyau de chauffage central, ou en utilisant un bracelet antistatique). Procédez par étapes raisonnables en testant à chaque fois les résultats (ne montez pas en même temps, la tension d'alimentation CPU à bloc, la fréquence de bus et le multiplicateur, tout en changeant le radiateur et la carte vidéo). Une succession d'étapes simples, c'est l'assurance de mieux localiser les problèmes. N'oubliez pas que les performances d'un processeur utilisé au-dessus de ses spécifications normales sont assez aléatoires. Dans une même gamme, un même lot de fabrication, vous pouvez très bien tomber sur un petit bijou doté d'une grande plage de fonctionnement, comme sur une « rossinante » qui ne décollera pas du minimum syndical.

UN SPORT, DEUX PHILOSOPHIES...

Deux genres extrêmes encadrent le petit monde des « overclockeurs ».

LE PRUDENT : OVERCLOCKER D'ACCORD, MAIS PAS DE MODIFS IRRÉVERSIBLES...

Il se contente de monter d'un cran le niveau de performances, pour rejoindre la fréquence de processeur suivante dans sa gamme de PC. Il ne veut rien toucher de matériel, conserve tout d'origine (radiateur CPU...), d'ailleurs sa carte mère est un modèle standard. Selon le type de PC et de processeur employé, il va soit augmenter le multiplicateur au prochain échelon (en général, rajouter 0.5 en plus), soit légèrement augmenter la fréquence de bus, si possible dans des valeurs « légales » (monter le bus de 66 à 75 MHz par ex.). Sa seule intervention se réduit donc à déplacer un cavalier sur la carte mère. En échange, il obtient souvent un gain de 10-15 % en performances, avec un risque proche de zéro, puisqu'en cas de refus de fonctionnement, il reviendra à la configuration de départ.

L'EXPÉRIMENTATEUR FOU : À FOND LES MANETTES...

Avec lui, tout est question d'habileté et d'imagination. Il a mis au point de nombreuses techniques, plus ou moins risquées, pour pousser processeur comme ordinateur dans leurs derniers retranchements. Bricoler sa carte mère, modifier son processeur ne lui fait pas peur. Nous allons examiner quelques-uns des trucs qu'il emploie pour traire du Mégahertz :

A) AY, QUE CALOR...

Dans tout surcadençage réussi, la règle d'or est : REFROIDIR ! En temps normal, plus un CPU pédale vite, plus les exigences de refroidissement sont grandes. Les contraintes sont encore plus fortes avec les processeurs « overclockés ». En effet, un CPU fonctionnant à une fréquence de 400 MHz avec une température puce maximale de 70 °C (1), peut refuser de fonctionner à 450 à ces mêmes 70 °, là où un processeur certifié 450 fonctionnerait sans problèmes. En revanche, plus on abaisse la température du CPU 400 (d'au moins 10 ou 15 degrés), et mieux il acceptera une cadence élevée ; il faut donc optimiser le refroidissement du PC et du processeur...

I) VOYONS GROS

La première idée qui vient est de remplacer le radiateur CPU d'origine par un modèle plus gros, équipé d'un ou plusieurs ventilateurs de meilleure qualité (fort débit d'air, axe sur roulements à billes). Si votre boîtier de PC ne comporte que le ventilateur de l'alimentation à découpage, pensez à en rajouter un. Normalement, on peut en fixer un, en bas de la face avant du boîtier. Ce ventilateur doit aspirer, dans le boîtier, l'air extérieur, ensuite expulsé par le ventilo de l'alim. Le connecteur du ventilateur peut généralement se brancher sur la carte mère. D'autres aspects méritent aussi une attention soutenue...

II) CHEMIN THERMIQUE PLEIN DE CREUX ET DE BOSSES

L'ensemble processeur/radiateur/ventilateur est une machine thermique complexe, dont l'efficacité est rarement optimisée par les fabricants de CPU ou intégrateurs de PC ; seul le minimum nécessaire est assuré. Résultat : la chaleur créée par le CPU ne s'évacue pas trop bien et la puce chauffe plus que nécessaire. Un premier problème vient du contact « dessus processeur/dessous radiateur ». Un regard attentif confirme presque toujours la présence de creux ou de bosses ! Or, le meilleur transfert de chaleur s'obtient en plaquant deux surfaces parfaitement planes, collées par une très fine couche de pâte de transfert thermique. Pour rattraper ça, une seule solution : le ponçage.

III) JE PONCE, DONC JE SUIS

- Rectification du radiateur : Se procurer au moins deux feuilles d'abrasif type « toile émeri » (utilisé par les carrossiers) fin (du P120 ou P200), et très fin (P400 ou P600), ainsi qu'une surface parfaitement lisse (marbre de mécanicien, vitre, etc.). Scotcher par les coins la feuille d'abrasif fin sur la vitre ou la surface plane. Humidifier la feuille en versant un peu d'eau (ponçage humide). Après avoir nettoyé la base du radiateur (démontez le ventilateur d'abord) de tout dépôt de graisse silicone, ou gratté soigneusement avec un cutter le pad thermique autocollant quand il existe, plaquez la base du radiateur sur la toile émeri et poncez en faisant des « huit » réguliers. Attention à bien plaquer et poncer à plat. L'opération est assez longue, mais ne bâclez pas. De temps en temps, nettoyez avec un chiffon le radiateur et vérifiez les progrès en planéité (par exemple en plaçant une lame de rasoir verticale sur la surface poncée et en regardant une lampe derrière. Tant que vous notez un rai de lumière, poncez). Quand vous aurez rattrapé les creux et bosses, passez à l'abrasif fin et continuez de poncer. Progressivement, la surface d'aluminium deviendra lisse et brillante, continuez jusqu'à atteindre un état proche du miroir.

- Rectification du processeur : De même, et bien que ce soit plus délicat, il est possible de rectifier le dessus du processeur avec une méthode sensiblement identique. Sauf que pour les processeurs en boîtier PPGA ou FCPGA (Celeron, PIII Coppermine, K6-2/3...) il faut d'abord planter les pattes du CPU dans un bout de mousse anti-statique et fabriquer une sorte de boite à l'aide de ruban adhésif et de mousse pour protéger les pattes et éviter de les plier lors des manipulations. Dans le cas des processeurs en cartouche (PII, premiers PIII, Athlon...) c'est encore plus délicat, mais également réalisable : Une fois la cartouche retirée et le dessus du processeur mis à nu, on utilise un bout de toile émeri scotchée sur une petite plaque bien lisse (bout de tôle, d'alu...) que l'on va frotter avec précaution. Bien entendu, le ponçage de processeurs fait disparaître les indications ou marquages éventuels. Notez que certains fanatiques du ponçage de processeurs (spécialement les Celeron), poncent jusqu'à arriver à la couche de cuivre ! Attention, si vous poncez près de circuits électroniques, n'oubliez pas de dépoussiérer (pinceau, aspirateur...) et retirer toute trace de particules métalliques pour éviter un court-circuit.

IV) DES PÂTES OUI, MAIS À GRANDE CONDUCTIVITÉ THERMIQUE...

- Une fois radiateur et processeur bien polis, il est temps de tout remonter. Avant de les plaquer l'un sur l'autre, il faut déposer une très fine couche (centièmes de mm) régulière de pâte thermique sur toute la surface de la partie haute du processeur. Elle assurera un joint régulier sans bulle d'air. Il existe différents types d'interfaces thermiques : les pads autocollants sont à éviter car ce sont les moins efficaces. La meilleure solution est la pâte silicone (isolante), ou encore mieux, la pâte à base d'argent (le meilleur conducteur thermique, suivi par le cuivre, l'or et l'aluminium). Si vous utilisez la solution à base d'argent, faites bien attention car c'est aussi un excellent conducteur électrique. Il faut prendre garde à en mettre le minimum et ne pas en renverser sur votre carte mère pour éviter les courts-circuits. Notez que dans les cas difficiles de fixation, une fois la pâte thermique en place, il est possible de coller le radiateur avec une petite gouttes de colle type Cyanolite ou Super glue à chaque angle du CPU. De même, il existe un époxy-colle à grande conductivité thermique.

V) CACHÉ DANS LA CARTOUCHE

Tout comme, on prend grand soin de refroidir au mieux le processeur, les chips mémoire du cache N2 sont également des éléments critiques en cas de surcadençage, dans les processeurs en cartouche (PII, Athlon...). Il faut si possible qu'ils disposent de leur propre radiateur de refroidissement ou soient en contact avec le radiateur du CPU. On peut même envisager dans les cas extrêmes, des ventilateurs de refroidissement individuels.

VI) Y'A PAS QUE LES CPUS QUI FUMENT

Dès l'instant où, pour overclocker le CPU, on augmente la fréquence de bus de la carte mère, on pousse hors spécifications beaucoup d'autres composants du PC, qui vont donc également chauffer et devenir plus instables. Les mêmes recettes appliquées au processeur sont ici également utilisables : ponçage/polissage, gros radiateur/ventilateur, pâte thermique... Sont principalement à surveiller : les puces du chipset (elle comportent parfois un ridicule radiateur vert anodisé, souvent sans pâte thermique, ou carrément pas de radiateur du tout, alors qu'il s'agit de composants vitaux, car gérant toutes les liaisons avec le processeur et la mémoire et fonctionnant à la fréquence de bus frontal) ; les cartes graphiques (les puces graphiques sont rarement planes et sous-équipées question radiateur).

B) AMÉLIORER LA QUALITÉ DES SIGNAUX

Une fois l'ensemble « CPU/radiateur/ventilo » optimisé, il existe encore bien d'autres trucs qui aideront votre processeur à pédaler plus vite de manière fiable :

I) HAUTES TENSIONS D'ALIMENTATION

Pousser la fréquence d'un processeur dégrade automatiquement la qualité des signaux utilisés par le CPU. Comme en logique digitale, ce qui fait la différence entre un 1 et un 0, c'est justement une certaine hauteur de tension ; on peut, dans une certaine mesure, régénérer la qualité des signaux, en augmentant la tension d'alimentation du cœur processeur. Procédez toujours par étapes minimales (en ajoutant 0.05 à 0.1 V à la fois) et en essayant de rester dans la plage d'alimentation du processeur (en fait, on peut même dépasser légèrement si le processeur est bien refroidi). De même, augmenter raisonnablement la tension d'alimentation des entrées sorties (I/O) aide également, et là, vous aiderez vos mémoires à surcadencer. Revers de la médaille : plus de tension = plus de consommation électrique = plus de dissipation thermique = bon refroidissement indispensable.

II) LE PROCESSEUR AU BÛCHER... BURNING...

Bien qu'il soit radical et risqué, le « burning » permet, dans un nombre assez important de cas, de forcer un processeur à fonctionner à une sur-fréquence qu'il n'acceptait pas initialement. Le « brulâge » consiste à faire fonctionner plusieurs jours d'affilée (1 semaine maximum) un processeur avec une tension d'alimentation cœur, nettement supérieure au maximum recommandé par le constructeur. Par exemple, si le maximum est 2.5 V, on alimentera le CPU avec du 2.6 ou 2.7 V ou plus. Attention, ne pas exagérer : un CPU fonctionnant normalement jusqu'en 2.5 V sera détruit très rapidement à 2,9-3 V (minutes ou heures), là où il tiendra des mois en 2.6 V, s'il est bien refroidi. Une fois la période de martyre finie, on revient progressivement à des valeurs normales pour la tension d'alimentation, et souvent, le CPU accepte de fonctionner à des fréquences supérieures, un peu comme si, après une période d'autoroute, le moteur s'était décalaminé.

III) COMPLÈTEMENT À LA MASSE

Un petit truc qui permet parfois de baisser la tension d'alimentation processeur à fonction équivalente, et donc d'améliorer la stabilité, est la mise à la masse du radiateur du microprocesseur (truc valable pour les processeurs dont la partie supérieure est métallique). L'idée est de protéger le CPU des parasites, en reliant le radiateur par un câble électrique au châssis du PC. Une extrémité sera bloquée contre le métal décapé du radiateur sous une des vis du ventilo; l'autre extrémité coincée ou soudée à une patte bloquée par une vis de fixation du boitier; ce truc marche évidement mieux si l'on utilise de la pâte thermique conductrice sur le CPU.

La suite au prochain numéro...

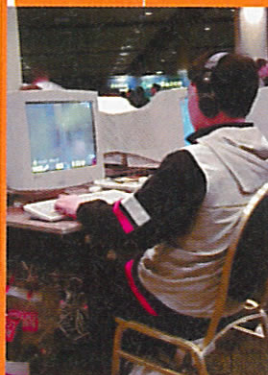
Notes : (1) La température de fonctionnement maximale d'un processeur est en général comprise entre 65 et 75°C. Ces données, ainsi que d'autres informations utiles (tensions maximales admissibles, puissance thermique dissipée, etc.), se trouvent dans la fiche technique du processeur. Ces fiches techniques sont téléchargeables sur les sites Internet des fabricants de processseurs, ou en moins complet sur quelques sites spécialisés comme **http://www.sandpile.org**. Notez que les meilleures cartes mère (Asus, Abit...) proposent une surveillance de température du processeur. À ce sujet, il faut savoir que tous les processeurs Intel depuis les Pentium II (y compris Celeron), intègrent une diode thermo-sensible sur la puce même. L'exploitation de cette sonde donnant en temps réel, la température du cœur processeur, n'en est qu'à ses débuts, et peu de cartes mère l'utilisent (Abit BE6-2, par exemple). Bien souvent, les seules indications de température processeur disponibles viennent d'un autre capteur, situé sur la carte mère, sous le support processeur. Hélas, ce capteur indique surtout la température ambiante à proximité du CPU, ce qui explique le manque de grosses variations et pourquoi, malgré une température qui semble correcte, il est possible d'avoir des plantages thermiques. Si votre carte mémoire dispose de capteurs, il existe divers utilitaires de surveillance de température (par exemple : Motherboard Monitor 4, récupérable sur le Net au **www.tweakfiles.com**).

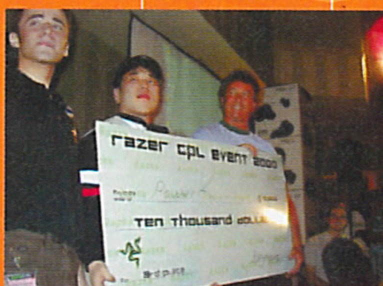
PenaLTy 500ms

Le jeu en réseau se popularise et compte atteindre toutes les couches de la société, même les plus reculées. Ainsi, quelle ne va pas être la joie d'Ivan d'apprendre que Femte Gear Internet vient de lancer un jeu de management de foot en ligne. Au lieu de passer ses longues nuits d'hiver sur L'Entraîneur (son grand favori, à moins que ce soit À mort l'arbitre 99 ou Hooligans 3D), il va pouvoir connaître l'extase totale sur la page web du http://www.soccersim.com/ au travers d'un jeu éclatant où 50 équipes s'affrontent autour d'un ballon rond et des championnats. A priori, un bêta-test public est encore ouvert, pour peu que vous vous pressiez un peu.



Qu@ke et lEs gros Sous





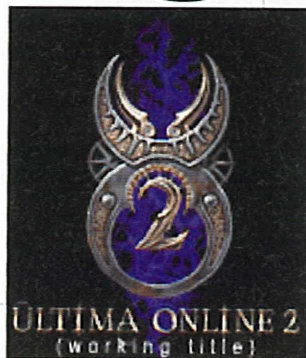
Il m'a semblé pertinent, après l'article qui était paru à ce sujet il y a quelques numéros, de vous donner des nouvelles des tournois de ligue CPL. Le dernier en date, qui s'est déroulé le 16 avril dernier, était doté de prix pour une valeur totale de 650 000 F. Les tournois se sont bien sûr déroulés sous Quake III et les deux participants pour le match final furent Jonathan Wendel (Nb.fatality) et Victor Cuadra (D16-Makaveli) deux Américains. Après un match d'1/4 d'heure, Cuadra s'est fait tuer une douzaine de fois par Wendel à coups de roquettes. Le sieur Wendel est donc reparti avec un chèque de 240 000 F en poche, ce qui devrait lui permettre de pouvoir manger au Flunch pendant toute sa vie, pour peu qu'il ait des goûts de merde. Le second quant à lui s'en est tout de même tiré avec 120 000 F. Petite surprise, la troisième personne sur le podium était un Coréen (Powerk), un Coréen du Sud, très certainement. Pour ceux qui veulent en savoir plus dans la minute, sachez qu'un Channel IRC officiel a été lancé par Cyberathlete. Il se trouve sur le serveur irc.enterthegame.com, channel #CPL tout simplement. Sur ce dernier, des participants, des joueurs, des membres de CPL et même parfois le père Angel Munoz qui vient voir un peu ce qui se passe.

NeT NEwS

LES MOIS SUCCÈDENT AUX JOURS QUI SE RESSEMBLENT DANS LE MONDE DU JEU EN RÉSEAU. DU COUP, DES NIOUZES AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE QUAKE DEDANS, ULTIMA ONLINE, ET MÊME LE RETOUR DE KALI. POUR FÊTER ÇA, ON SE PENCHE À NOUVEAU SUR UNREAL ET NFS

iansolo@joystick.fr

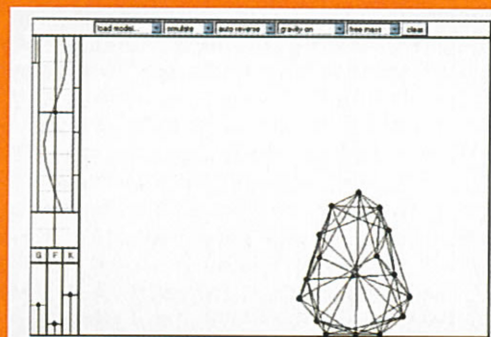
Ultima Worlds Online Origin



Surprise : les développeurs d'Ultima Online 2 viennent d'annoncer que ce titre était un nom de travail. Bouh, les vilains blagueurs qui savent plus se tenir depuis le départ de leur souverain. Le jeu s'appellerait en fait Ultima Worlds Online : Origin. Alors bon, on pourrait se demander pourquoi ils utilisent le nom de leur compagnie dans le titre. Fort heureusement, les programmeurs nous donnent une réponse : UWO:O sera le premier jeu publié sous le nouveau logo Electronic Arts Games. Et de rajouter une phrase un poil inquiétante : « Nous espérons que ce sera un jeu qui aura une grande longévité pour que, de cette façon, le nom Origin puisse... survivre. » Pour mémoire, Ultima Online 2 n'est pas destiné à remplacer l'actuel UO et c'est un jeu d'un style très différent, avec trois types de personnages incarnables. Il se déroule au travers d'une chronologie alternative au monde d'Ultima (ce qui, soyons paranos, permettra peut-être de virer Lord British de l'histoire alors qu'il commence à devenir encombrant).

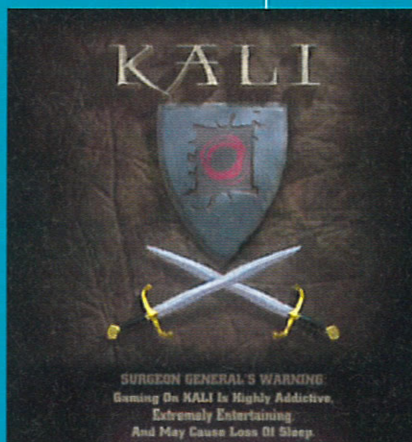
SOdaplay

Je vous présente Sodaplay, un gouffre temporel, l'idéal pour glander discrètement des après-midi entiers au bureau, maintenant qu'ils y ont installé le Net pour augmenter votre productivité. Sodaplay, c'est une interface graphique redoutablement bien faite, sur laquelle on peut s'amuser à tortiller dans tous les sens des bestioles faites d'une poignée de muscles virtuels. C'est aussi poilant que fascinant. Faites de points et de fils (symbolisant respectivement les articulations et les muscles), ces bêtes réagissent aux stimulations et semblent vraiment animées. Et comme décidément ce site est bien fait, il est même possible d'y fabriquer ses propres créatures avec un éditeur. Ne manquez pas cette occasion en or de vous faire virer de ce stage d'été qui, décidément, ne vous apprend rien : www.sodaplay.com



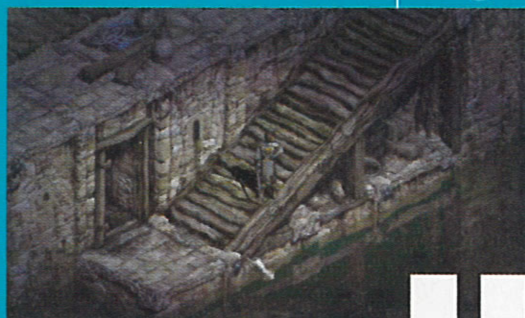
KAli, du nEuf aVEc du vieux

Kali vous vous souvenez ? Oui, il y a quelques années de cela, on ne jurait que par ce soft permettant à tous et à toutes (surtout à tous, donc) de jouer aux jeux en réseau via le Net. C'était un peu l'ancêtre de Gamespy en quelque sorte. Même si on a complètement laissé tomber la chose de notre côté, il existe encore une forte communauté de personnes qui s'y donnent rendez-vous pour s'adonner à leur passion favorite. Ces quelques irréductibles que l'on pourrait comparer à des collectionneurs de carrosses vont certainement saluer la nouvelle version (la 2, enfin) de leur soft préféré qui vient tout juste de sortir du moule de la bêta. On y trouve plein de choses nouvelles comme une implémentation de jeux tels que Rogue Spear et Urban Ops', de Nox, et même de Daikatana. On y trouve aussi une colonne Away (on peut même mettre un message à la mode ICQ). Kali, qui simule un LAN via le Net, supporte maintenant totalement l'IPX Windows 2000. Le soft (taille : 3 mégas) est limité à 15 minutes pour les utilisateurs non enregistrés et est disponible sur http://www.kali.net



telex

Juste un petit telex comme ça, pour vous signaler l'existence d'une équipe de développement d'un tout nouveau mod de Half-Life, formé par quelques irréductibles du channel #joystick sur Undernet. Ça s'appelle Conspirations et ça se trouve au http://hlconspi.online.fr/FRANCAIS/indexfr.htm



Diablo II
la fin d'un monde

Comme Blizzard l'avait précédemment annoncé, le bêta-test de Diablo II, après avoir accueilli les 1 000 premiers joueurs, ainsi que votre serviteur, vient de prendre fin le 10 mai. L'événement a été dûment annoncé. Globalement, on peut dire que du côté des joueurs, le jeu a largement tenu ses promesses pour le peu que l'on ait pu voir (chapitre 1, uniquement sur Battlenet). Du côté des programmeux, la plupart des tunings semblent avoir été faits, les quelques patches téléchargés et leur description le prouvent. Globalement, on n'a pas eu à signaler de bugs énormes ou d'incohérences pouvant nuire de trop au gameplay. Du côté des sorts, Blizzard a diminué un peu le radius de Static Field (qui ne passe plus au travers des murs), ainsi que les dégâts des carreaux d'arbalète enchantés ; vraiment rien de bien grave. À l'heure où je vous parle, les développeurs de Diablo II se préparent au « stress test » de leur serveur, pour voir comment ceux-ci se comporteront lorsqu'ils seront pris d'assaut par des milliers de joueurs simultanément, et aussi un peu pour voir s'il est nécessaire de racheter de nouvelles bécanes.
Les 1 000 joueurs de la bêta privée seront inscrits automatiquement sur le stress test, qui sera ouvert au grand public. La version de Diablo utilisée sera encore plus restreinte que la précédente, puisqu'elle ne fera « que » 100 mégas et que l'on ne pourra incarner que le barbare (le gros bœuf du coin spécialisé dans les armes). Juste après cela, le jeu devrait partir à la gravure pour nous tomber dans les bras dans relativement peu de temps.

QuAke 3 ArenA pour les nuls

Recommandées par les coyotes de Planetquake : les pages de tuning d'Alchemy qui nous expliquent comment maximiser les performances d'Arena, et ce sur les configs les plus modestes, pour un jeu en réseau fluide comme il faut. Bien sûr, faudra pas s'attendre à atteindre le 200 fps avec une Rage Pro, mais l'auteur a lui-même souvent noté des améliorations allant jusqu'à 30 % sur les démos. Sur cette page, on trouve un tableau avec les pourcentages des améliorations et dégradations des performances apportées par les réglages des options graphiques examinées une par une. En bref, un travail de dingue. C'est à se demander si le gars en question n'a pas un P90 équipé d'une Matrox Mystique. En regardant globalement les résultats, on apprend que ce qui dégrade le plus les performances sont les lumières dynamiques (normal), mais aussi les marques sur les murs et le son réglé en qualité haute. Le tableau des réglages se trouve au http://www.planetquake.com/alchemy/tuning.html

Emily racOle par Email

Qui n'a jamais rêvé de recevoir un matin un e-mail intitulé « Vous avez reçu une carte d'Emily l'enchanteresse ». Emily, c'est la petite fée du marketing de Ultima Online, qui virevolte à la recherche de joueurs qui n'ont plus foutu les pieds sur Britain depuis des lustres. Son message est clair : « Retour gratuit à Britannia » avec un lien conduisant à une page donnant la possibilité de jouer un mois entier gratos à Renaissance. Renaissance, c'est la toute nouvelle extension d'UO.
Un nouveau monde un poil moins grand que Britannia, qui inaugure un style de jeu assez nouveau. Par exemple, les PK y sont définitivement bannis : les combats se font d'un commun accord, et vous pourrez enfin refuser de vous faire tuer par un monstre un poil culturiste armé de pied en cap.
On y trouve aussi Haven, une sorte de village des Schtroumpfs remplis de scouts qui ont pour tâche d'aider les débutants. Pareillement, on pourra aussi devenir propriétaire foncier, puisque les zones constructibles sont vraiment très nombreuses. L'add-on est bien sûr gratos pour les personnes déjà inscrites sur UO et qui se sont régulièrement patchées. Une page Web sera aussi mise à la disposition de chacun des joueurs et contiendra un joli dessin du personnage, et tout ce que vous voudrez bien raconter sur lui.



Ultima Online Renaissance



Salut ancien citoyen de Britannia !

Je vous transmets les salutations de Lord British. Revenez à Britannia et visitez en personne le nouveau monde qui y a vu le jour. Vous serez surpris du changement ! J'espère vous y revoir bientôt...

Emily l'enchanteresse

IL FAUT BIEN RECONNAÎTRE QU'AUCUNE SIMULATION DE VOITURES N'A, JUSQU'À MAINTENANT, ÉGALÉ L'EXCELLENCE DU MOTEUR RÉSEAU DE GRAND PRIX LEGENDS. MÊME SI LE FAIT EST TOUJOURS D'ACTUALITÉ, IL EST CLAIR QUE CELUI DE NEED FOR SPEED LE TALONNE DE TRÈS, TRÈS PRÈS.

NeeD For sPEED

Des heures et des heures que nous avons passées, Ta Race, Ivan, Casque et moi, à se tirer des bourres sur Porsche 2000. Voui je sais, on est des privilégiés, et en plus, on est payé pour ça. Bref, si nous y avons joué et rejoué, c'est bien parce que nous y avons pris un grand plaisir, vous pensez bien. Quoique depuis que j'ai surpris Ta Race avec une gaine en skaï et des bas résille, je me demande s'il n'a pas certains penchants masochistes refoulés. Mais qu'importe. Voyons plutôt ce que nous propose le mode multijoueur de cette très bonne simulation de voitures allemandes : sessions Internet, réseau, modem ou poste à poste (en IP), tout est fait pour que les 8 concurrents potentiels se retrouvent facilement. Détail pratique, les adresses IP sont gardées en mémoire et aisément accessibles pour vos prochaines parties. Suivant le débit de votre connexion, 2 options de synchronisation sont disponibles. En cas de problème de cet ordre, n'oubliez pas d'aller trifouiller cette option. Le joueur qui organise dispose de 14 circuits distincts, auquel il faut ajouter des modes inversés et retournés. Cela nous fournit ainsi 4 variantes possibles pour chaque tracé. Impossible en revanche de sélectionner une période de la journée, ni même la météo souhaitée. Il faut dire que ces facteurs ne sont pas gérés en dynamique, et que chaque circuit est figé dans sa configuration d'origine (beau, neige, nuit, etc.). Vient ensuite le moment du choix de la voiture, ainsi que des options souhaitées : boîte manuelle ou auto, capote ou pas, dégâts, aides au pilotage activées ou non. Maintenant que tout est prêt, il ne vous reste plus qu'à lancer une course et finir premier.



Chacun sa Porsche, chacun son chemin, passe le message à ton banquier...



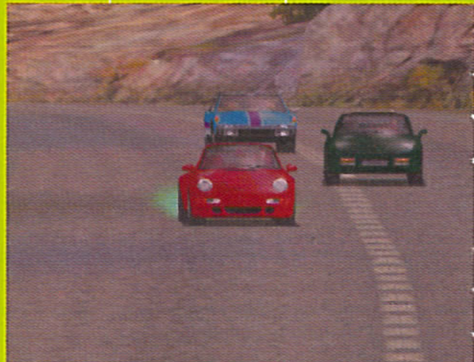
Et C'EST TOUT ?

Oui, c'est tout, et nous abordons là un des défauts majeurs du mode multijoueur, à savoir sa surprenante aridité. Car contrairement aux précédentes éditions, seul un banal mode Course nous est proposé. Pas de mode Poursuite avec des flics, pas de Championnat, pas de mode Éliminatoire, pas de trucs marrants à accomplir... Tout ce que vous aurez à faire, c'est de montrer que vous êtes le meilleur pilote, un point c'est tout. Il existe bien quelques subtilités concernant les raccourcis de certains tracés, mais c'est tout. Dommage, on s'attendait vraiment à plus de richesse. Autre truc un peu lourd : on ne peut pas recommencer directement une course. Il faut sortir, revenir au menu multijoueur, et relancer la partie. Fastidieux. Maintenant que les choses sont un peu plus dégagées autour des oreilles, abordons le côté technique de la bête. Tout au long des nombreuses parties effectuées, nous n'avons subi aucun plantage. Chapeaux bas messieurs, surtout que cette absence de bug s'accompagne d'un lag inexistant (en local), ainsi que d'une excellente précision dans la gestion des collisions. Vous ne touchez jamais un autre concurrent

fishbone













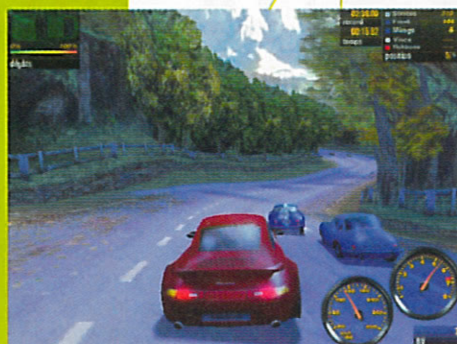
PorSchE 2000

par erreur, et l'influence des chocs sur la tenue de route est en phase avec le point d'impact. À noter à ce propos que le patch disponible pour Porsche 2000 change volontairement la réaction de la voiture en cas de « poussette » sur un adversaire. Ainsi, vous aurez toutes les chances de partir en tête-à-queue si vous essayez de pousser, vicieusement, l'arrière d'une autre voiture pour la faire sortir de la route. Et quand on dérape en Porsche, c'est jamais bon pour la peinture, hein. Bref, ce système a été instauré pour éviter le bourrinage excessif de pilotes peu scrupuleux, mais personnellement, je préférais l'ancien système, plus réaliste.

UN MOTEUR RÉSEAU qui en veut

Le patch atténue également un défaut assez stressant pour ceux qui jouent en boîte manuelle. Auparavant, il arrivait assez souvent que les rapports de boîte ne passent pas, et ce malgré tous vos efforts. Résultat : soit vous vous faisiez distancer bêtement en ligne droite, soit vous ratiez votre virage puisque vous n'étiez pas dans le bon régime moteur (je vous rappelle qu'une Porsche est très sensible sur ce point, et que prendre des virages dans de bonnes conditions de glisse passe par un bon dosage de l'accélération). Les choses se sont donc améliorées avec la mise à jour, mais le problème survient encore de temps à autre. Souvent, relâcher un tant soit peu l'accélérateur suffit à débloquer les choses. Ah, dernier conseil avant de conclure : n'hésitez pas à jouer en plein écran si votre machine a tendance à ramer en multijoueur. Car un pilotage sain passe par une animation fluide, c'est bien connu. Pour finir, nous dirons que Need For Speed Porsche 2000 est excellent en multi, pour tous ceux qui veulent s'affronter sur une simulation « à la Grand Prix Legends ». En revanche, ceux qui recherchent avant tout la fantaisie et l'amusement resteront sur leur faim, en raison du cruel manque de modes de jeu mentionnés. C'est vous qui choise.

Aucun plantage, aucun lag (en local) : le moteur réseau, c'est du béton.





À vendre Porsche état neuf, presque pas servi, révision à prévoir.







VOICI NOTRE PREMIÈRE INCURSION DANS LE MONDE TRÈS EXOTIQUE D'UNREAL TOURNAMENT, UN GRAND GRAND JEU QUI A AU MOINS LE MÉRITE, A CONTRARIO DE SON COLLÈGUE QUAKE III, D'AVOIR DES BOTS DOUÉS DE CONSCIENCE. AU LIEU DE PASSER EN REVUE LES MODS LES PLUS CONNUS, COMME LA NOUVELLE VERSION DE ROCKET ARENA, FORT PROMETTEUSE, NOUS NOUS CONCENTRERONS SUR LES ADD-ON AU GAMEPLAY VRAIMENT ORIGINAL. UN GRAND MERCI À MONSIEUR METEOR QUI M'A FAIT DÉCOUVRIR CE MOD.

bob arctor



UNrEAL TOURNaMent DaRK MAgic

Dark Magic est un fort joli morceau. Il projette le joueur d'Unreal Tournament en plein tournoi de prestidigitateurs et remplace toutes les armes par des sorts. Les joueurs traditionnellement équipés de blasters vont être ramenés au simple niveau de rats de bibliothèque car ils se trimbaleront désormais des livres de sorts. Les munitions, quant à elles, sont remplacées par des parchemins magiques que l'on collectera pour ajouter à ce dernier. Pareillement, les fioles de mana nous aideront à mieux utiliser les arcanes. Les sortilèges ne sont pas tous offensifs, loin s'en faut. D'ailleurs, ils montent en puissance à mesure qu'on les utilise ou qu'on les conserve. Plus le joueur ramasse souvent le même sort, plus il se spécialise dans ce dernier, tout en augmentant son niveau (ces niveaux sont gradués de un à dix). Le graphisme de Dark Magic fait partie des plus beaux que j'aie pu admirer dans un mod d'Unreal Tournament. Ah ! voir un champ de stase et mourir... Le jeu, même s'il n'est pas basé à proprement parler sur des armes à projectiles, peut être très rapide et nerveux, spécialement lors d'un Capture the flag ou le principe de l'invisibilité est tout bonnement extraordinaire appliqué en défense. À l'utilisation, le gameplay de Dark Magic s'avère être remarquablement bien pensé. Seuls quelques petits points ternissent ce grand mod. Tout d'abord, les personnages : ils apparaissent comme des humains standard d'Unreal Tournament, on aurait facilement pu imaginer une bande de gandalfs pipeux et barbus parcourir des maps médiévales. D'autre part, dans un jeu solo avec des bots (donc globalement, on s'en fout un poil), il peut arriver à ces derniers de lancer des sorts n'importe comment, à se demander même ce qu'ils essayent de faire en se raidissant ainsi, plantés droit devant nous à nous regarder avec un air menaçant.





INSTALLATION :

La version umod, ne présente aucune difficulté : en gros, on clique sur l'icône du soft downloadé, on va sous Unreal Tournament (patché avec la dernière cuvée corrective s'il vous plaît) sous le menu des mods, et on sélectionne Dark Magic. Non n'insistez pas, vous n'aurez rien de plus compliqué. Dark Magic est gratos, bien sûr, et disponible sur la page de l'auteur au http://www.planetunreal.com/ucz/index.htm. Il ne fait que 800 Ko, ce qui en fait le mod dont on ne doit pas se priver.

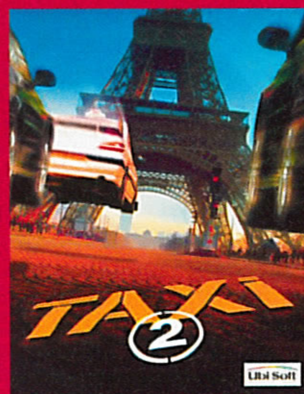


Un ennemi sous le double effet de Olympien et de la régénération.

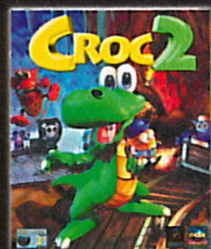


JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

TAXI 2
300 Km/h et toujours pas de permis !



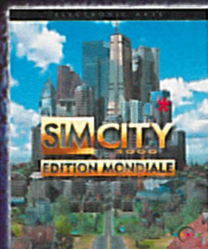
LA SÉLECTION ADDON



CROC 2



SHOGUN



SIM CITY 3000



EVER QUEST



EURO 2000



IMPERIUM GALACTICA



PAD SIDE WINDER



AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial
Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Gd Place, 95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

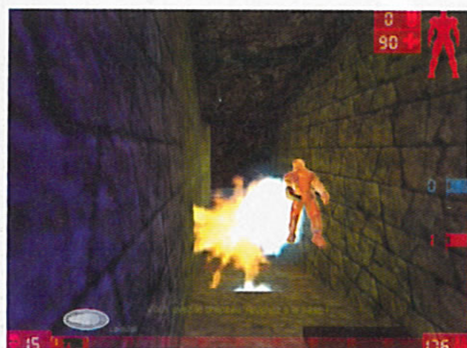
TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

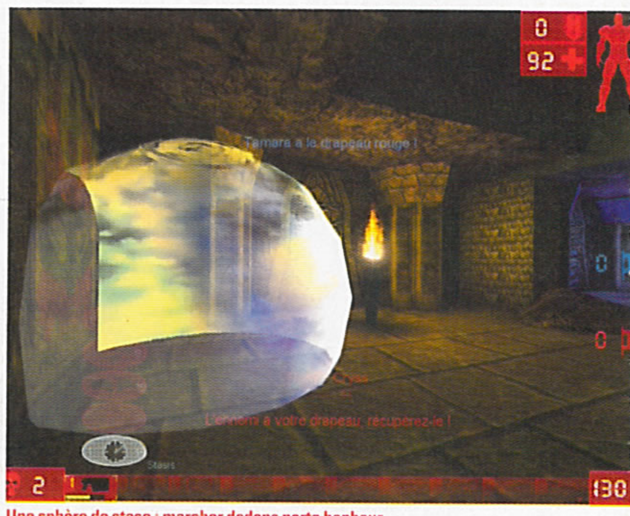
TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial
Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48







Une sphère de stase : marcher dedans porte bonheur.

Un PEU De MagiE

Les joueurs ayant un sort au niveau 10 voient leur titre changer en celui de Wizard. Cela n'a aucun avantage particulier si ce n'est celui d'inspirer la peur de rapporter à vos ennemis un frag supplémentaire par sort de niveau 10 que vous possédez.
L'interface n'a pas changé du tout ; en revanche, un nouveau HUD consacré a la magie a fait son apparition. Il représente le livre de sorts que l'on ouvre et que l'on parcourt grâce au bouton droit, le bouton gauche lançant ce dernier.

LA BOULE DE LAVE est le sort offensif le plus puissant. Il envoie donc une bombe de basalte (ou de carbone et de toute autre matière dérivée de la lave) sur le pauvre ennemi. Le rayon de dégâts, qui est bien large, compense la lenteur toute relative du projectile. Les dégâts causés sont égaux à +20 (10 fois le niveau du sort). Au niveau 7, il provoque aussi des ondes de choc, causant des dégâts supplémentaires et au niveau 10, il se propage tellement qu'il causera des dégâts à quiconque a eu le malheur de participer à cette session de jeu.

PROTECTIVE SKIN tire son origine du célèbre stoneskin d'Ad&D, à la différence près qu'il n'absorbe qu'une certaine quantité de dégâts. Par exemple, au premier niveau, il absorbera 10 % de dégâts infligés, puis 10 autres pour cent cumulatifs par niveau de magie. Mais Protective Skin est aussi parfait pour le total look : il entoure le joueur d'une sorte de bouclier fait de matières ; au début c'est du bois, puis de l'acier, et pour finir, au niveau 10, il recouvre le joueur de diamants, tout en l'autorisant à se régénérer de deux points de vie par seconde.

LES AILES D'AIR permettent de voler, tout simplement.

L'auteur du jeu appelle le sort de désintégration le « GRAND ÉGALISATEUR » et avec raison. Il permet souvent de se farcir les musclors du coin avec leur batterie de sorts de niveau 10 attachée à la ceinture. Son principe, basé sur l'attaque mentale, lui permet même de pénétrer les champs de stases. Son utilisation est un peu plus hasardeuse : au niveau 1, il vous donnera 1 chance sur 12 de réduire votre ennemi en purée. Dans le cas contraire, il lui causera des dégât importants en lui autant une partie de ses points de vie. Au niveau 10, la désintégration est quasi-automatique.

CAMOUFLAGE est un sort d'invisibilité. D'ailleurs, l'auteur tient à préciser qu'il l'avait inventé avant le power-up correspondant dans Unreal Tournament. Le magicien, en lançant cet artifice, devient légèrement transparent pendant 60 secondes, ce qui est souvent énorme et permet de traverser une carte de part en part. Mais au moment où vous arrêterez de courir ou même de gigoter, vous deviendrez totalement invisible aux yeux des ennemis. Bien entendu, ces effets sont annulés par les attaques ou les sorts, et le lanceur reprendra alors son apparence semi-opaque.

Le sort baptisé OLYMPIEN transforme le joueur en champion du triathlon en moins de dix secondes, sans même qu'il ait eu besoin de s'inscrire dans l'équipe Festina. En effet, une fois la magie lancée, le perso sera capable de courir, sauter ou même nager, avec une facilité incroyable. Les niveaux dans ce sort ont une double utilité : la première d'accroître sa durée (10 secondes et 5 de plus par échelon), la seconde sa puissance. Au niveau 10, vous n'aurez même plus besoin de power up physiques pour réussir les mêmes actions.

Ma grand-mère disait toujours : « Quoi de plus amusant qu'une bonne RÉGÉNÉRATION ? ». Elle avait raison ; ce sort de niveau 1 (maximum 5) rend au joueur 5 points de vie par tranche de 5 secondes ; au niveau 3, 5 points par tranche de 3 secondes, et ainsi de suite. Au niveau 4, il pourra vous permettre de dépasser la limite de 100 points de vie, et au niveau 5 il redonnera à peu près 10 points de vie par seconde. Bref, c'est la joie.

Le CHAMP DE STASE arrête le temps à l'intérieur de son rayon d'action. La plupart des projectiles disparaissent lorsqu'ils entrent en contact avec lui, en faisant un remarquable bouclier. Les malotrus qui y pénètrent sont immobilisés pendant la durée du sort. Seul le sort de désintégration peut le percer. Au lieu d'augmenter de puissance, les niveaux de ce sort (jusqu'à 5) permettent d'en agrandir le diamètre.

HEAL : un sort de soin tout simplement, qui redonne d'emblée 15 points de vie plus 5 par niveaux . Au niveau 5, cela passe à 10 points par niveau, et au niveau 7, on pourra aller au-delà de la limite des 100 points de vie, jusqu'à 199. Au niveau 10, le sort s'étend à toute votre équipe en donnant 30 points de vie à chacun de vos membres.

Le sort de PROJECTILE MAGIC est livré en standard avec chaque mage. Le seul vrai avantage est qu'il ne requiert pas de mana pour être lancé; il fait de petits dégâts mais est assez rapide. Il ne possède pas de niveau.

Le SORT DE FOUDRE projette devant soi des éclairs multicolores sur un pauvre malheureux. L'idée de la chose, c'est que la foudre se déplace très très vite, rattrapant l'ennemi qui a décidé de se booster aux boissons énergétiques traînant dans le coin. Au niveau 6, on pourra même projeter 3 éclairs en un arc-de-cercle, et au niveau 10, en envoyer partout autour de soi, ces derniers se mettant même à se diriger automatiquement vers toutes les personnes présentes.

INTERVIEW AVEC L'AMIRAL DUCK SAUCE, QUI N'A RIEN D'UN CANARD LAQUÉ, ET QUI S'OCCUPE DE COORDONNER TOUT CE QUI S'EST FAIT POUR LE MOD WASTELAND DE HALF-LIFE.

WasTeLANd L'INTERVIEW

Joystick : Parlez-nous un peu de vous et de votre équipe de joueurs.

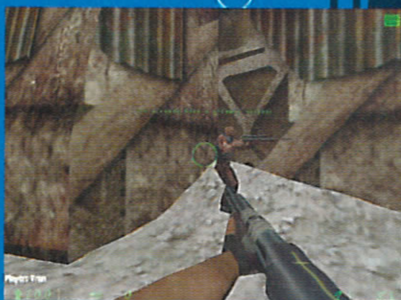
Amiral Duck Sauce : Eh bien, Wasteland est le premier mod sur lequel je me suis vraiment mis à travailler, tandis que les autres membres de l'équipe n'en sont pas à leur premier coup d'essai (Illien, qui s'occupe des textures, travaille pour un studio de développement, ou encore Gaist, mon associé, est un habitué, puisqu'il a participé à la création d'une foule d'autres mods). Ça m'a bien aidé de m'entourer de gens aussi expérimentés dans ce domaine, dans le cadre de la création de Wasteland, parce que tous ces créatifs avaient déjà une bonne méthode de travail. Toute notre équipe se consacre exclusivement à ce mod, et nous sommes convaincus qu'il a un très grand potentiel.

Comment a commencé la création de Half-Life Wasteland ?

Ça a débuté l'été dernier, lorsque je dessinais une foule de personnages différents pour des mods (c'était d'ailleurs ma première expérience de design de jeu depuis Duke Nukem). L'un des personnages semblait issu de l'un des films « Mad Max », et, de fait, j'ai cherché à exploiter ce look dans un jeu, mais je ne savais pas encore lequel. J'ai toujours été fana des jeux de shoot à la première personne, et j'ai adoré Counter-Strike et Action Half-Life (j'adore encore, mais, à l'heure actuelle, je n'ai même pas pu encore me faire une partie de Wasteland, j'ai vraiment trop de boulot !). Ce genre de jeu m'a vraiment inspiré. Je me suis dit : « Ouah, ces mecs ont vraiment FAIT quelque chose ensemble, et le résultat est vraiment cool ! » Je voulais vraiment faire la même chose, mais à ma façon. J'avais déjà travaillé pour la création de quelques jeux de rôle sur papier, et j'avais de l'expérience en matière de système de combat. En plus de ça, je suis un gros fan de tous ces films d'action, notamment de ceux de John Woo et de John Carpenter, j'avais donc une image précise de ce que je voulais faire. L'étape suivante a consisté à réunir une équipe de gens compétents pour donner vie à mes idées.

Pourquoi avez vous choisi ces deux jeux, Half-Life et Fallout, en particulier ?

Le moteur 3D de Half-Life a été choisi pour deux bonnes raisons. La première, c'est que Unreal Tournament et Quake 3 n'étaient pas encore sortis à l'époque où nous avons mis le chantier de Wasteland en route. La seconde, c'est que ce moteur est basé sur celui de Quake (I), et qu'il offre encore un grand nombre de sophistications en matière de gameplay. En plus de ça, le support technique de ce moteur est fantastique ! Si on est bloqué par un problème technique, il existe une pléthore de sites et de forums dans lesquels on peut trouver toute l'aide et l'assistance dont on a besoin. L'univers post-apocalyptique a été choisi parce qu'il est vraiment innovant. Il y a une foule de mods contemporains, ou encore historiques, mais il n'y en a pas eu un seul post-nucléaire. C'est un genre qui ouvre de grandes possibilités de conflits violents, de grandes mises en scène, et tout le monde peut facilement s'imaginer cet univers. Mais j'insiste sur le fait que Wasteland n'est pas un simple shoot à la première personne qui se contente de reprendre Fallout. Certes, nous avons fait un grand nombre de références à ce jeu, mais au-delà du design du mod, l'équipe a surtout réalisé son propre jeu.





Quel genre de joueur retrouve-t-on dans des parties de Wasteland ?

Il semble qu'au début, il y ait eu un grand nombre de fans de Fallout. Des sites dédiés à Fallout, comme « No Mutants Allowed », ont été vraiment très sympas de nous faire connaître en dehors de la « communauté Half-Life » ; ils ont fait un travail merveilleux. Cependant, ces derniers temps, on voit de plus en plus d'accros à Half-Life se faire une partie de Wasteland.

Vous allez mettre de nouvelles skins dans le jeu ?

Oh, oui ! Il y en a déjà une bonne dizaine de prêtes, et quelques mordus en ont déjà créées de très impressionnantes, notamment un super-mutant !

Prévoyez-vous de faire quelques scénarios pour Wasteland, comme « Libérez les esclaves » ou « Volez-les » ?

Bien sûr ! On a déjà figé quelques scénarios classiques de jeu en équipe pour la prochaine version de Wasteland, et on en a prévu quelques autres pour les suivantes. On ne sait pas encore précisément à quoi ils ressembleront, mais on a quelques idées. Il y aurait des cartes du style « Assaut », où une équipe devra défendre son territoire devant un envahisseur ; « Domination », dans lequel on doit envahir un territoire et le tenir ; « Capture the Object », « Assassination », « King of Beans, et « Petrol Party »... Le principe de « King of Beans » est assez connu, puisqu'il s'agit de garder un objet (comme une boîte de corned-beef, par exemple) le plus longtemps possible. « Petrol Party » consistera à ramasser le maximum d'essence possible planquée dans quelques bases. Bien sûr, il faudra compter sur la présence des équipes ennemies... Ce ne sont là que quelques exemples.

Comptez-vous mettre quelques bizarreries technologiques rencontrées dans Fallout, comme les Power Armors et autres lasers ?

On pense à un mod spécialement conçu autour de la Power Armor. C'est « Assassination », dont nous parlions tout à l'heure. Il s'agirait de mettre deux participants, blindés dans leur super armures, qui devraient affronter une foule de barbares et autres Mad Max en puissance. Nous ne songeons pas encore à mettre des armes énergétiques dans le jeu. Ça fait quelque peu « trop clean » par rapport au monde dégueulasse qu'on essaie de retranscrire. C'est une question de look crad, et dans ce cas, les lasers font trop « tâche de propre ».

Réseau

pete boule

WasTeLANd
LE JEU



Tirer quatre coups de chevrotine en même temps ne laisse jamais beaucoup de chance au candidat ciblé.

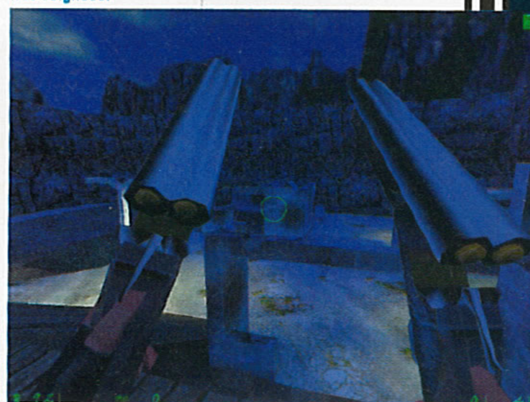
Wasteland se présente, d'une certaine manière, comme étant « l'anti-Counter-Strike ». Il ne faut rien voir de péjoratif dans cette appellation, après tout, le principal, c'est de s'amuser. C'est un jeu où se planquer en espérant snipper un ennemi est l'une des plus mauvaises idées que l'on puisse avoir. C'est comme un film de John Woo : un flingue dans chaque main, et on avoine ! On se retrouve dans un univers destroy, avec des réflexes destroy. Les combinaisons d'armes sont très diversifiées. On peut ainsi se retrouver avec un flingue dans la main droite, et un canon scié dans l'autre. Cela nous amène à la gestion particulière du tir secondaire ; puisqu'il gère le tir de la deuxième arme, il y a donc certaines habitudes à prendre. On remarquera au passage que la combinaison « un colt dans chaque main » est très efficace : il suffit de viser l'adversaire, et de tirer en même temps en primaire et en secondaire pour faire des dégâts dévastateurs. Autre grand moment de fun : faire tirer toutes les munitions de ses deux canons sciés en même temps… on baigne vraiment dans l'action pur jus. À propos de jus, on remarque qu'il y a trois stades de dégâts. Le premier, durant lequel on peut se remettre de ses blessures naturellement, le deuxième, où les blessures sont définitives et sans appel, tant qu'on ne s'est pas administré des soins, et le troisième, ponctué de bruits de jaillissement artériel, qui nous recommandent de s'administrer des soins très vite, avant d'atteindre le zéro fatidique. Quand on parlait tout à l'heure « d'anti-Counter-Strike », c'est dû notamment à la configuration des cartes qui offrent suffisamment de relief, couloirs et accidents de terrain pour réaliser de véritables chorégraphies de combat, bousculant ainsi les habitudes tactiques du mod des anti-terroristes. Wasteland est un mod au sang chaud, et au look crad. En soi, c'est un bon début pour restituer toute l'action d'un Fallout.
On télécharge le mod Wasteland à l'adresse suivante : www.wastelandhalflife.com



De toute façon, même si je m'en sors après ce feu nourri, je vais repeindre les murs jusqu'à ce que mort s'en suive.



Pour les nostalgiques de Counter-Strike, une arme de snipe est disponible.



Les animations de rechargement des armes sont toutes très soignées.





La seule arme high-tech disponible pour le moment est le HK G11… Redoutable.

TESTÉ DANS LE PRÉCÉDENT JOYSTICK, TEN SIX Y AVAIT OBTENU UNE NOTE D'INTÉRÊT DE 30 %. UNE PLANÈTE VIRTUELLE QUI NE SERAIT QU'UN IMMENSE CHAMP DE BATAILLE… L'IDÉE EST POURTANT SÉDUISANTE, ENCORE FAUDRAIT-IL TROUVER DES IDÉES NEUVES… ET C'EST BIEN CE QUE SEMBLE AVOIR FAIT L'ÉQUIPE DE NEXON, AVEC SHATTERED GALAXY.

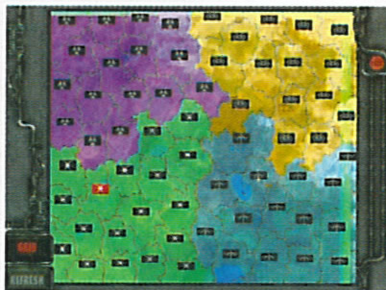
Tout commence par la création de ce qui ressemble fort à un personnage de jeu de rôle, avec la répartition de points entre quatre caractéristiques : Tactique, Charisme, Éducation et Mécanique. Votre score en Tactique définira le nombre d'unités que vous pourrez diriger. Vous pourrez en commander 6 au minimum, et jusqu'à 12 avec un score maximum dans cette caractéristique. Le Charisme influe sur la quantité de points d'expérience que vos troupes tireront d'une bataille gagnée. Avoir plus d'Éducation permet d'utiliser un matériel plus avancé technologiquement. Votre compétence en Mécanique définira la quantité et la taille du matériel que vos véhicules pourront emporter (moteurs, armes, amures).

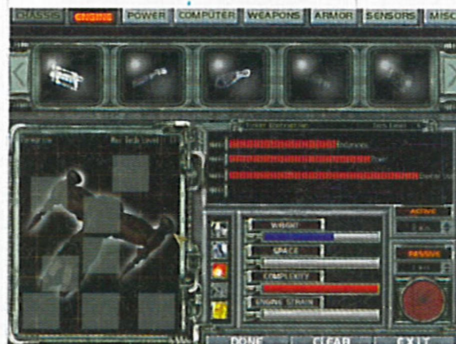


Ça ressemble drôlement à Ultima Online, avec le même excellent système de dialogue entre joueurs : vous tapez votre phrase puis Enter et celle-ci s'affiche dans une bulle au-dessus de votre tête.

Ultima & CONQUER

Vient enfin le choix de votre camp. Il y en a 4 sur cette planète, qui n'ont de cesse que de se foutre sur la gueule. La partie peut commencer ; voilà que vous apparaissez au cœur de la capitale de votre camp. D'autres joueurs alliés s'y baladent, discutent et font leurs emplettes…





Une impressionnante panoplie de matériel… et entièrement paramétrable.

ShaTTEReD GaLAxy

on se croirait dans Ultima Online ! Graphiquement, pas d'accélération 3D, tout cela ressemble plutôt à Fallout. Ça n'est pas laid du tout, ça a même un charme désuet. J'entre dans un bâtiment et décide de m'offrir quelques unités de combat. Il y en a de 4 types : infanterie, véhicules terrestres (chars et motos), véhicules volants et véhicules spéciaux (artillerie, médic, poseur de mine, etc.). Comme je n'ai pas encore les caractéristiques requises, l'artillerie m'est refusée, et je dois me contenter du rôle de poseur de mines. Qu'à cela ne tienne. Les joueurs ont le choix entre combattre des ennemis joués par d'autres joueurs ou par l'ordinateur. Les forces dirigées par l'ordinateur sont des extraterrestres qui hantent les cavernes, et qui servent principalement à s'entraîner et à gagner ses premiers points d'expérience. Quand un combat commence, le personnage qui vous représentait est remplacé par les unités sous votre contrôle ; le jeu se transforme alors en jeu de stratégie temps réel. Mais gare à vous, les combats ne sont pas limités en nombre d'intervenants, et il est vite possible que l'on se retrouve seul face à une vingtaine d'opposants. Jusqu'à présent, Shaterred Galaxy souffre encore de problèmes de gameplay ; les joueurs puissants ayant tendance à devenir toujours plus puissants de plus en plus facilement. Eh bien quoi ? N'est-ce pas justement à cela que sert un bêta-test ? L'inscription est gratuite. N'hésitez pas à voir ça de plus près.



monsieur pomme de terre



Une aide en ligne guidera vos premiers pas. Vous pourrez même faire entrer votre personnage dans une cabine de simulation pour apprendre à combattre.

OYEZ ! OyeZ ! BÊTa TEsteURS ! BÊTa tesTEUSEs !

Profitez-en car c'est bien rare : le bêta-test de Shattered Galaxy est ouvert à tous. Unique point d'ombre ; il vous faudra télécharger leur application qui fait environ 60 Mo. L'inscription, quant à elle, est automatique, instantanée et anonyme.
www.shatteredgalaxy.com

GENRE
Aventure/rôle

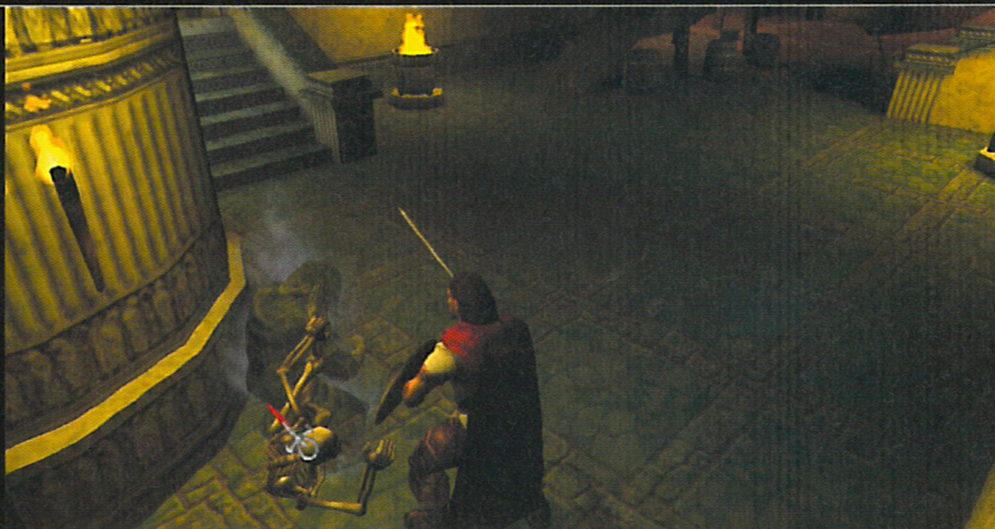
ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Nihilistic Game

SORTIE PRÉVUE
Été 2000

Vampire

VAMPIRE, LA LÉGENDE... COMME ON VA VOUS PARLER DU JEU VIDÉO, IL EST INUTILE D'ESSAYER DE CHERCHER UNE PHOTO DU « DRACULA » DE FRANCIS FORD COPPOLA, ET ENCORE MOINS DE BUFFY DANS CET ARTICLE.





On pourrait résumer ce que nous avons vu de Vampire en un seul mot : « Waaaa». Notez qu'il faut le dire en tirant la langue suffisamment vers le bas pour avoir l'air estomaqué. Puisque le mot « Waaaaa » ne semble pas être suffisant pour faire le tour du quart du dixième de l'univers de Vampire, on va étayer un peu tout ça. Vous pouvez prendre des notes.

Au début était le verbe

Il y a tellement de choses qui ont été faites, écrites, dessinées ou filmées sur les vampires, qu'il vaut mieux, pour tout le monde, expliquer le début. Pour ceux qui ont eu soit une éducation chrétienne assénée à coups de Bible, ou pour les quelques autres qui ont eu la curiosité de s'intéresser à l'Ancien Testament,il faut savoir que la légende du Vampire remonte presque à la Genèse. Le premier Vampire reconnu, et digne de porter une telle appellation, fut Caïn, qui eut la bonne idée d'assassiner son frère Abel. Certes, si tous les assassins devenaient des vampires, on serait tous plus ou moins mal barrés. Ce qu'il faut savoir, c'est que Caïn fut exilé par Dieu (parce qu'il a beau être cool, Dieu, il faut quand même pas le faire chier). Il alla donc rejoindre Lilith, première femme d'Adam (vous voyez, on avait dit « presque à la Genèse »), elle aussi en exil au bord de la mer Rouge, parce qu'elle avait quitté ce glandeur d'Adam, avec qui elle s'emmerdait un peu... Et c'est ainsi que Caïn, année après année, tout en refusant le pardon proposé par Dieu, devint le tout premier vampire, grâce à l'apprentissage de tous les coups de pute possibles et imaginables que lui offrait Lilith. Une fois qu'il eut tout emmagasiné, il se cassa à travers le monde, et surtout loin de Lilith, devenue démon de la nuit chez les Sumériens (pour info, Lilith offrit à Eve la pomme de la connaissance). C'est pour







cela qu'on appelle les vampires des « Caënites ». L'auteur tient à remercier Dieu, la Bible, et le livre de Nod pour leur aimable collaboration. Naturellement, tout ça est inspiré de légendes plus anciennes qui semblent logiquement remonter au cannibalisme (consistant à consommer rituellement ses semblables. On ne le confondra pas avec l'anthropophagie, qui consiste à s'en nourrir). Et je ne vous parle pas de la symbolique du sang du Christ. L'auteur tient aussi à s'excuser auprès des puristes pour une aussi brève explication.

Puis, vint le papier...

On ne va pas trop s'éterniser sur la quantité de romans sortis sur le sujet puisque le jeu semble directement inspiré du jeu de rôle éponyme. C'est la maison White Wolf qui a eu la bonne idée d'adapter cet univers pour le JdR, et c'est la maison d'édition Hexagonal qui l'a traduit pour le public francophone. Dans ce jeu, le joueur a l'occasion de se glisser dans la peau de l'un de ces prédateurs, et de participer à un bon nombre d'intrigues et hauts faits qui s'articulent tous autour de la société vampirique. C'est à partir de là que le jeu prend fortement racine, puisqu'on s'aperçoit que le vampire est loin d'être un parasite ou un prédateur au sommet de la chaîne alimentaire, qui se contente de s'isoler dans son coin en attendant sagement que la nuit tombe. L'intérêt, c'est que le vampire vit parmi ses semblables au sein de leur terrain de chasse : les grandes villes. Ainsi, selon les intérêts propres à chacune de ces individualités immortelles, certains ont formé des clans ; institutions répondant à leurs désirs et à leurs idéaux, et leur permettant d'exercer leur pouvoir . Il n'est pas rare qu'un clan soit maître d'une ville toute entière. Cette organisation sociale, et cette véritable loi de la territorialité n'a pour but que de cacher l'existence du vampire aux yeux des simples mortels. Les proies sont ainsi tenues à l'écart des prédateurs ; laissées dans leur tranquillité et leur ignorance, elles n'en sont que plus dociles à la consommation. Évidemment, selon les politiques adoptées dans chacun des clans, des conflits intestinaux se déclenchent, et c'est à partir de ceux-ci que commencent les nombreuses intrigues.





Petite image de jour, l'une des rares du jeu. Le héros est encore normal. Notez le jeu d'ombres sur le sol.

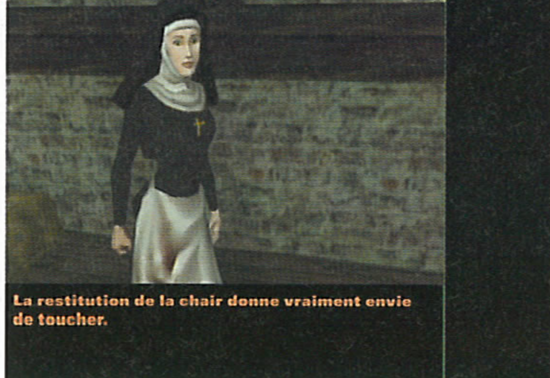






Certains vampires maîtriseront l'art de la magie.





La restitution de la chair donne vraiment envie de toucher.

Les vampires se sont organisés autour de puissantes familles, chacune ayant ses violons d'Ingres. Parmi les clans majeurs, on trouvera les Brujahs, que le principe de la rébellion systématique commande, les Gangrels, franchement tourné vers le bio, la nature, et le nudisme, les Nosferatus, spécialistes des sales gueules, des égouts, et des coups foireux, les Toréadors, amicalement appelés « les tapettes » par nombre de leurs congénères bas du front, parce qu'essentiellement tournés vers l'art, les Tremeres, surnommés « les sorciers », ou encore les Ventrus, spécialistes des caisses noires et des manipulations financo-politiques à la con. Il y a encore beaucoup d'autres clans, mais ce petit échantillonnage révèle assez bien qu'il y a de quoi faire en matière de conspiration. Et puis, si vous voulez voir tous les clans, rien ne vous empêche de vous procurer le jeu de rôle.

DANS LES BONNES !!!

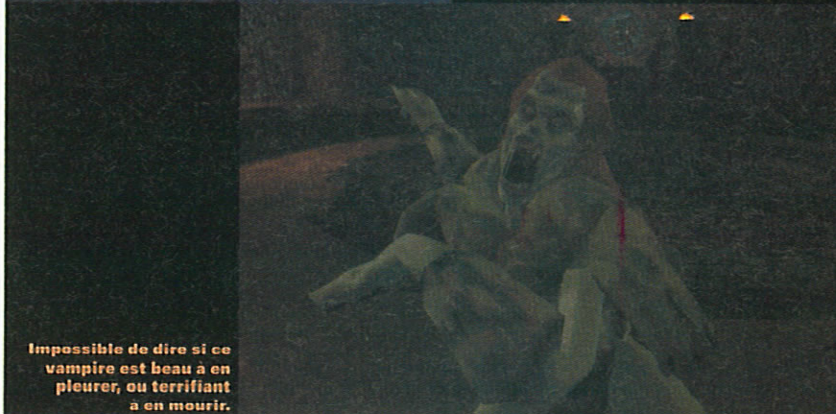
Dans les bonnes nouvelles, je tiens à préciser que les problèmes de chargements évoqués dans notre précédent article on été résolus... Ils sont passés de 30 minutes, montre en main, à une poignée de secondes, montre en main aussi. C'est plutôt bon signe.

...le microprocesseur...

Un background aussi riche ne pouvait pas rester bien plus longtemps sur le papier. Voyant les capacités de nos PC gonfler, les gens de Nihilistic Game ont décidé de faire une adaptation de tout cet univers sur nos petites bécanes. Comme le background du jeu de rôle était très bien foutu à la base, Nihilistic a demandé, et obtenu, la licence de la part de White Wolf. Depuis le mois dernier, c'est devenu juste plus beau, et il y a trois fois plus de trucs et de détails à la con qui font fonctionner tellement mieux le jeu, que ce n'est plus d'un décrochage de mâchoire d'admiration que nous sommes victimes, mais carrément d'un déboîtage du maxillaire inférieur. De l'air ridicule, nous sommes passés à l'air grotesque devant un moteur si abouti. Tiens, à propos de moteur : pour ceux qui ont loupé le bêta-test, pour ceux qui ne l'ont pas lu, voici un petit rappel des diverses particularités qui feront sans doute de ce jeu un grand. Vampire se présente comme un jeu de rôle et d'aventure mêlant intrigues et combats. Il se joue à la troisième personne, en 3D temps réel, et permet au joueur de gérer un groupe de cinq personnages forts différents, et dans le look, et dans les aptitudes. Quand je parle d'intrigues, il s'agit de celles provoquées par les différences d'opinions entres les clans. Ceux-ci, bien évidemment, sont représentés par une foule d'ambassadeurs et autres représentants aux dents pointues et à la diplomatie douteuse. Comme c'est de la 3D temps réel, on fait tourner le décor sous tous les angles possibles et imaginables. Pour parfaire l'ensemble, un soin particulier aura été appliqué à l'efficacité de l'interface. Les déplacements comme les combats seront gérés par la souris, le clavier ne servant qu'à faire des raccourcis pour les actions usuelles comme la sélection des sorts, des équipiers, ou encore l'ouverture des inventaires. De plus, chacun des protagonistes pourra être joué séparément à souhait, et verra son expérience gonfler en fonction de ses actes héroïques.



Lorsqu'on sucera un innocent, comme un coupable ou un douteux, une jauge de vie s'affichera à l'écran. Arrivé au bout, le bruit du cœur de la victime se fera entendre.



Impossible de dire si ce vampire est beau à en pleurer, ou terrifiant à en mourir.



...et les ennuis

Après tout, si on ne veut pas d'aventure, autant rester chez soi, dans son lit. Les jeux d'aventure ne commencent-ils pas là où commencent les ennuis du héros principal ? Mmm ? Il y a fort à faire dans le jeu. Le personnage principal se nomme Christof Romuald, croisé de son état, blessé contre les turcs, et envoyé illico à l'hospice de Prague en Tchécoslovaquie. C'est parce que ce combattant a une force et une foi hors du commun, qu'il se fera étreindre par une Brujah, sainte patronne des contestataires chez les vampires du coin. Lorsqu'on parle d'étreinte, c'est l'opération qui consiste à tuer quelqu'un, à lui faire perdre son âme par la même occasion, puis à le transformer en vampire.

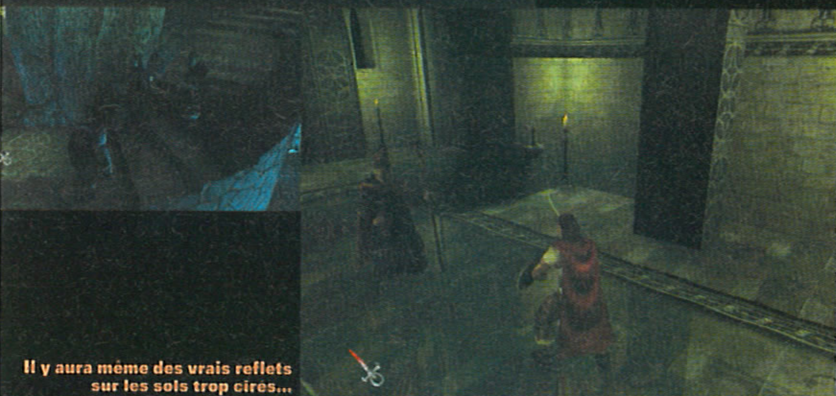
Cette histoire de vampire commence donc comme toutes celles qui ont créé et développé le jeu : un pauvre type se fait alpaguer par un clan, dans l'espoir qu'il aura suffisamment de génie pour foutre une merde efficace afin de mettre à genou le clan ennemi local, le tout sans que les humains n'aient une quelconque connaissance de l'existence des événements extraordinaires ont lieu. En plus de ça, il est prévu de traverser quatre époques de l'Histoire du monde, et donc de trimballer sa carcasse d'immortel du Moyen Âge au XXe siècle en passant par la fin du XIXe, ce qui, en matière de gadgets et d'us et coutumes, risque d'être intéressant à plus d'un titre.



Lorsqu'on aura le loisir d'exterminer l'un de ses congénères, il disparaîtra dans un nuage de poussière, et seul son squelette s'écrasera sur le sol.

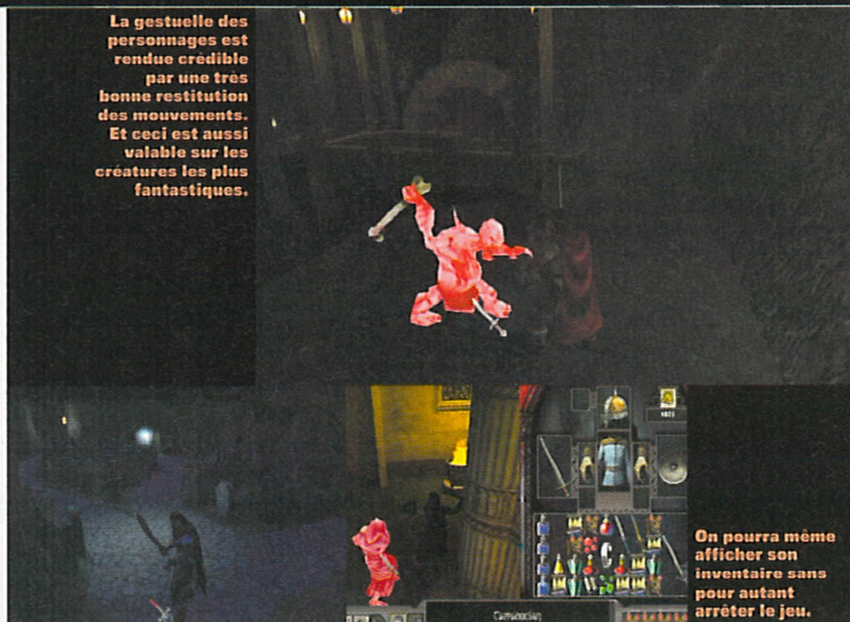
Les poches pleines

Puisqu'il faut bien vivre, et parfois aider les autres à se laisser mourir, Vampire va nous offrir une très grosse quantité de moyens pour nous aider à transformer n'importe qui en n'importe quoi,



Il y aura même des vrais reflets sur les sols trop cirés...

à partir du moment où ça ne bouge plus.
Et puis, comme tout jeu de rôle qui se respecte, une autre grande partie des gadgets mis à disposition du joueur serviront à se protéger comme à se retaper. Ainsi, petite trouvaille pleine de génie : manifestement, les fioles sont fragmentées. On peut taper plusieurs fois dans la même potion de soin, et gérer sa descente de boisson reconstituante comme on l'entend.
En plus de ça, si les compagnons de route ne sont pas trop éloignés, on peut s'échanger très facilement armures, trousses de soin, armes rigolotes, et rations de sang. Manifestement, on a le droit à différents types de dégâts, ce qui, pour les vampires, a une furieuse tendance à améliorer ou empirer l'existence, selon qu'on se fait baffer par une massue, ou empaler par une hallebarde. Et puisqu'on joue des vampires, on ne meurt pas vraiment, on rentre en torpeur… Évidemment, si tous les membres du groupe se retrouvent en torpeur, il sera difficile de compter sur quelqu'un pour faire venir d'éventuels secours.

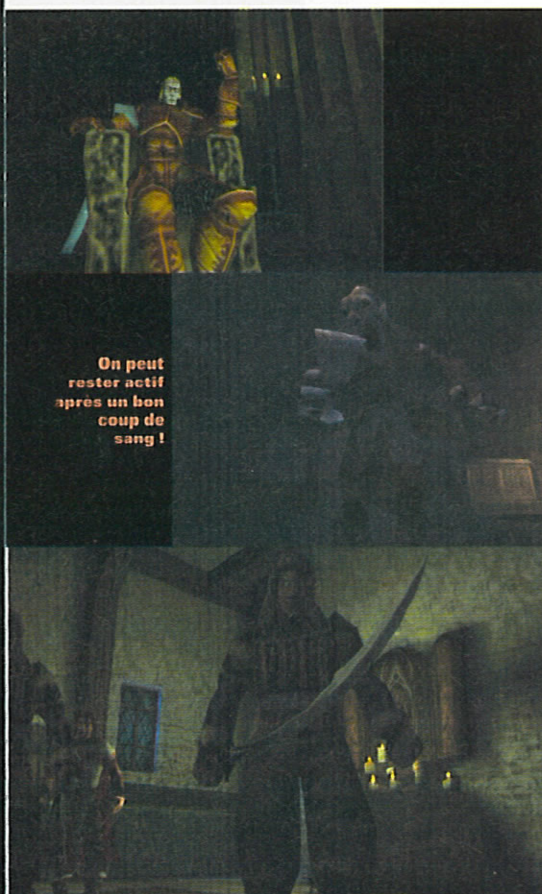


La gestuelle des personnages est rendue crédible par une très bonne restitution des mouvements. Et ceci est aussi valable sur les créatures les plus fantastiques.

On pourra même afficher son inventaire sans pour autant arrêter le jeu.

Les têtes pleines aussi

Comme on s'apercevra bien vite que les propriétés de l'acier pénétrant dans un corps de vampire moyen se trouvent très limitées, on se verra obligé de faire appel à la magie. Une fois de plus, les disciplines exploitées dans le jeu vidéo seront celles qu'on a l'habitude de voir en action dans le jeu de rôle. Pour ceux qui n'ont pas encore acheté les règles depuis le début de l'article, dites-vous que les disciplines des vampires permettent de faire une quantité impressionnante de trucs impossibles. On peut charmer les jeunes filles pour mieux les sucer, euh, leur sucer le sang, devenir fort comme plein de turcs en même temps, invoquer des spectres, résister aux pires dégâts, être rapide comme l'éclair, se transformer en chien ou en gaz (aucune relation de cause à effet), ou encore se fondre dans le sol, et espérer passer inaperçu aux yeux vigilants des quelques ennemis plus puissants.
On n'a pas encore eu le temps de comptabiliser le nombre de disciplines qui seront disponibles, mais le fait est qu'il y en aura un sacré gros paquet. En plus, comme dans le jeu de table, les disciplines ont plusieurs niveaux de puissance, permettant d'ouvrir de nouvelles possibilités au fur et à mesure que l'on progresse. Impossible aussi pour le moment de savoir combien de combinaisons de disciplines sont possibles, mais ça risque d'être assez impressionnant. Que de réjouissances prévues sur les sessions réseau !

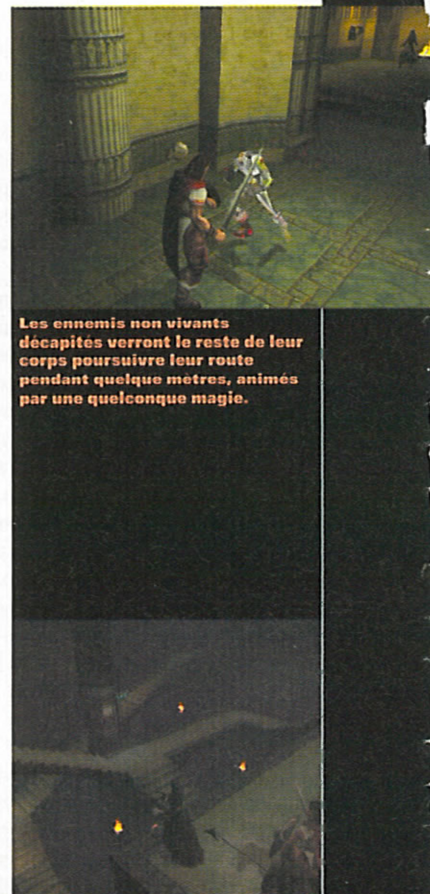


On peut rester actif après un bon coup de sang !

Et le futur vide autour de soi

Tiens, en parlant de réseau, ça fait parler de tous ces gens qui seront forcés, à plus ou moins long terme, de disparaître. C'est ce qu'on appelle « le destin ». On peut d'ores et déjà l'annoncer comme acquis : tout le monde il est beau ! C'est vraiment pas des blagues.
Les paysans ressemblent à des paysans, les citadins à des citadins, les soldats du Moyen Âge à des soldats du Moyen Âge, les méchants à des méchants, et (le plus important) les chevaux à des chevaux qu'on a envie de monter, et les femmes à des femmes qu'on a envie de connaître. Tous les personnages sont designés avec une méticulosité, un sens du détail qui affectent même les textures des tissus ; ça respire la documentation scrupuleuse sur les moindres détails correspondant aux époques traversées, et ça va même jusqu'aux détails des mobiliers et des architectures. Pour parfaire l'ensemble, il y a pas mal de gueules différentes qu'on a le loisir de croiser. Pour meilleur exemple, bien qu'on n'ait pas encore réussi à franchir l'époque médiévale, on a quand même réussi à comptabiliser une bonne quinzaine de créatures et personnages les caractérisant. Quelque part, on a hâte de voir la suite.

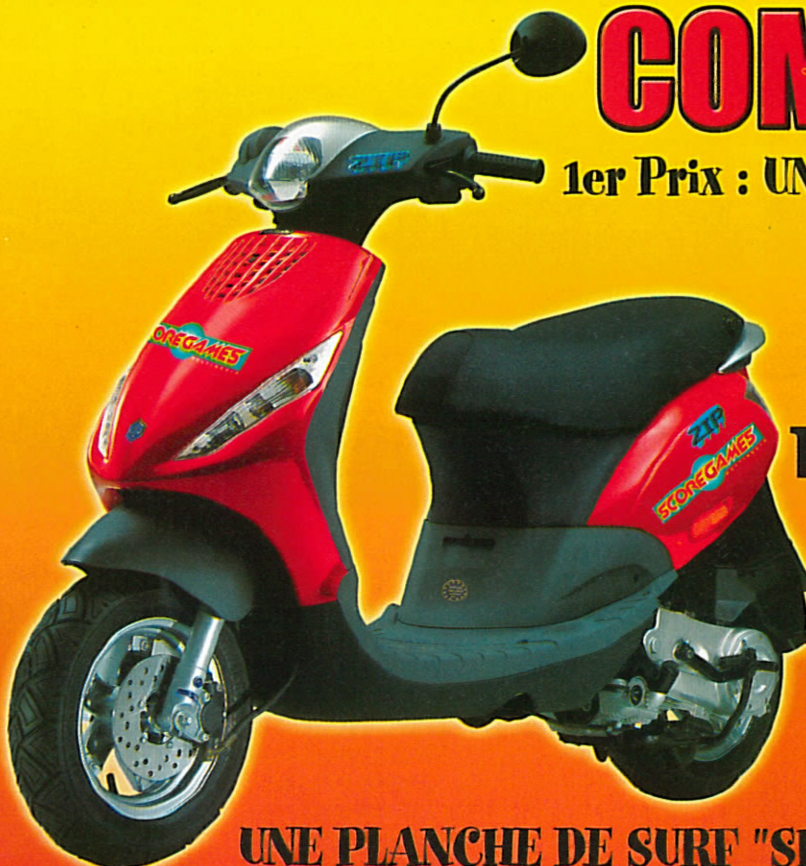
Pete Boule



Les ennemis non vivants décapités verront le reste de leur corps poursuivre leur route pendant quelque mètres, animés par une quelconque magie.

AVEC DES CADEAUX COMME CA...

1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm³





PIAGGIO



2ème Prix :

UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"





et 300.000 Frs en Bons d'Achat* !

C'EST PLUS UN CONCOURS**...
C'EST UN HOLD-UP !

Du 1er au 30 Juin 2000, venez retirer votre Bulletin de Participation dans tous les Magasins



*Voir conditions en magasin

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ ● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ ● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ ● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
OUVERTURE EN JUIN 2000 !

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

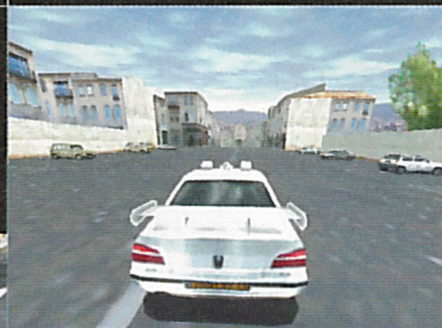
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en reseau sur PC



Des Peugeot de beaufs comme on les déteste.





GENRE
Course de Peugeot

ÉDITEUR
Ubi Soft

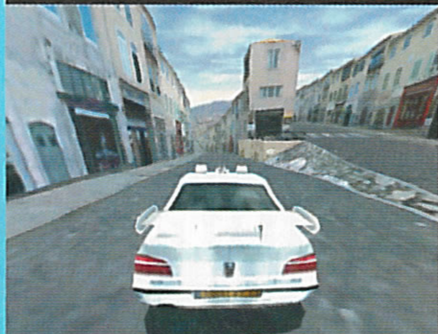
DÉVELOPPEUR
Blue Sphere

SORTIE PRÉVUE
Juin 2000

Taxi 2

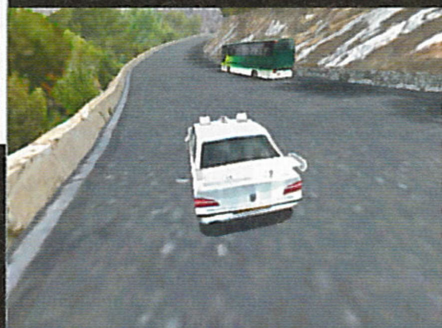
Bien bien bien. Voici donc l'adaptation de ce fameux film pour jeunes beaufs, où des Peugeot luttent vaillamment contre de méchants ninjas en Mitsubishi. Oui, le scénario de « Taxi 2 » est aussi profond qu'une poche de survet'. En fait, je pense qu'il faut aller dans la faille de San Andreas pour trouver un script du même niveau que celui du film. Enfin bref. La version dont nous disposons aujourd'hui est une alpha, et le moins que l'on puisse dire, c'est que justement, on n'a pas grand-chose à dire. Ok, la voiture roule, mais à part ça, aucun gameplay satisfaisant n'est implémenté. Dans la version finale, vous devrez remplir 13 missions (dans les rues de Paris et de Marseille), upgrader 6 points précis de votre taxi, ou encore affronter Jean-Louis Schlesser dans un mode Arcade spécial. Des rushs inédits du film seront également présents sur le CD, histoire de rentabiliser encore un petit peu les plus mauvaises séquences de l'œuvre. À noter quand même que le soft sera vendu 299 F, mais même à ce tarif, le rapport qualité-prix risque de faire pitié. Enfin restons optimiste, après tout, ce n'est qu'une alpha ; la version finale pourrait être encore pire. Ah ah je déconne, c'est pas possible.

Fishbone





Ohhh, un bus à dépasser.





Sudden Strike

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Focus Marketing

DÉVELOPPEUR
CDV Software

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2000

« Le nom du studio de développement indépendant ne sera pas dévoilé avant la bêta ». C'est ainsi qu'on est renseigné en allant sur le site Web de Sudden Strike, le dernier strat' temps réel à pointer son nez. Oh, les autres ! Ils se la jouent divas ou quoi ? CDV Software qu'ils s'appellent les développeurs, d'abord. Des Allemands. Je l'sais, vu qu'on a mis la démo dans le CD n° 114. Bon, vous vous en foutez probablement. Mais quand même : faire son mystérieux sur le nom des développeurs, on nous l'avait encore jamais faite celle-là. Bref de bref, ça va pas nous empêcher de nous faire notre petit conflit mondial du mois. Sudden Strike, c'est le grand plongeon nostalgique dans nos caisses de petits soldats en plastoc. Ressortez les dioramas et en avant pour une reconstitution fidèle des grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, débarquement en Normandie et autres campagnes de Russie au menu. Au vu de cette pré-pré-version, Sudden Strike se pointe déjà avec un graphisme sympatoche. La vue isométrique et les sprites devraient en outre permettre à « Soudain, la trique ! » de tourner sur de petites configs. Tout plein de petits détails de gameplay ont été prévus pour faire autre chose qu'une énième resucée de Dune & Conquer. On pourra ainsi faire s'ébattre plus de 1 000 unités à la fois, sur des cartes bien gigantesques aussi. Les ponts, maisons, arbres, tranchées et bunkers affecteront la visibilité de nos petits fantassins. Tout ce qui figure à l'écran pourra ensuite être détruit. Et même que les cratères des explosions resteront en place. Fichtre capitaine !
Le comportement des troupes sera tout aussi réaliste : l'infanterie se mettra à couvert en présence de l'ennemi. En revanche, kof ! kof ! pendant les moments de calme, les p'tits gars se grilleront des clopes. Il y a aura tout plein de ninjas différents : tireurs d'élite, artificiers, canonniers de sous-marin, grenadiers, mortiers, officiers. Et une sacrée pelletée de véhicules : tanks, obusiers, canons anti-aériens, canons anti-tanks, camions, hôpitaux mobiles... Allez encore un peu : parachutistes, bombardiers et avions de reconnaissance, mines, bateaux, avions de reconnaissance... De quoi s'amuser, avouez-le.
On nous promet une trentaine de missions. Des missions américaines, françaises, anglaises, allemandes et russes ont été prévues pour ne pas froisser les susceptibilités nationales. Mais par-dessus tout, ce qui est bien, c'est que les unités pourront acquérir une expérience qu'elles conserveront d'une mission à l'autre. C'est ce qu'on vérifiera lors du test, le mois prochain normalement.

iansolo



On pourra compter sur un appui aérien, pour des phases de bombardement assez sérieuses.





Les orgues de notre vieux copain musicos Staline.

Offre d'Abonnement

Abonnez-vous !

Votre joystick

Pour 24 F

Au lieu de 38 F

C'est possible



1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC
+ 1 BOOKLET SOLUCES

CHAQUE MOIS !

11 numéros par an

259 F seulement

au lieu de 418 F

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n°s) pour **259F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST P1 6

petites annonces

VENTES PC

Dép. 01. Vends 3dfx2 Wicked3D neuve 600F + carte son Maxi Sound 64 Dynamic 3D + HP Trust 25 watts 350F. Tél. : 04 74 98 07 82 (frais en contre remboursement compris).

Dép. 02. Urgent ! Vds Joystick Side Winder Force Feedback Pro de 990F, vendu 750F. Vds PII 350 over. 466 + cm Asus + 64 SDRAM + DD 6,4Go + Ati Rage 128 32Mo 3900F. Cherche une PlayStation avec 2 manettes et la puce à moins de 500F. Tél. au 03 23 83 13 40, demander Baptiste, ou par mail framid02@yahoo.fr.

Dép. 06. Vds (dans le 06) joystick Logitech Wingman Extreme : 100F. Recherche enceintes et barrettes SDRAM. Tél. : 04 93 65 84 27 (demander Maxime).

Dép. 13. Vends 32Mo ou 48Mo de RAM EDO pour respectivement 200F et 250F (4 barrettes). Téléphoner à Julien au 04 42 61 94 42 après 18h ou e-mail : jsalenc@excite.fr.

Dép. 22. Vds PC complet : K6-450 + Voodoo3 + cm Iwill + 64Mo + DD 4,3Go + écran 15" Panasonic + CD-Rom 32x + SB 128 + souris + clavier + jeux + logiciels : prix 4500F à débattre ! ! ! Demander Ludovic au 02 96 46 53 47 ou paflud@club-internet.fr.

Dép. 25. Vds PIII 450MHz, 64Mo, DVD 6x, HP, carte son, carte 3D Accel, joystick, jeux, logiciels, DD 6,4Go 6000F à débattre. Contacter Damien au 03 81 41 94 62 ou 06 70 99 19 21 (il y a aussi un modem interne).

PA mode d'emploi

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 26. Vds DD 2Go 200F + carte mère pour Pentium 200MMX AT/ATX 150F. Demander Sylvain au 04 75 42 45 10. Urgent.

Dép. 27. Vds 3dfx Voodoo2 12Mo (400F) + écran 14" (300F). Tél. : 06 70 86 44 32 (laisser message).

Dép. 37. Vds PII 300, cm Asus, 64Mo, DD 4,3Go, Xpert 4Mo, 3dfx2, 12Mo, CD 24x, graveur CDR/W, Sony 15", USR 56K Flash ext, SB32, Intellimouse, boîtier moyen ATX. Prix : 7500F. Tél. : 02 37 45 56 99.

Dép. 38. Vds K5-166MHz, 32Mo de RAM, DD 2Go, Sound Blaster 16, CD-Rom 12X, écran 15", enceintes + logiciels. Prix : 2500F. Mr. Peyre Vincent, 7 rue Claude Debussy, 38320 Poisat.

Dép. 38. Vds K6-2 233 DD 1Go 32Mo RAM carte video Diamond + 3dfx lect DVD 5x32x SB16 écran 15" 2000F. Tél. : 04 76 36 43 02.

Dép. 42. Imprimante Canon BJ-30 monochrome à partir de 300F. Demander Romain après 18h au 04 77 94 75 11.

Dép. 47. Vends Celeron 300A (j'overcloque sans problème à 464MHz) à 450F et TnT2 Xentor 16Mo OEM à 450F. Tél. : 05 53 87 37 26. E-mail : apere@free.fr.

Dép. 51. Vds lecteur Zip sur port parallèle AC 5, disquettes vierges + drivers : 600F. Tél. : 03 26 67 74 94 le matin.

Dép. 56. Vends carte graphique TnT PCI 16Mo neuve cause incompatibilité Cyrix + jeu. Prix : 650F port compris. Contact mamien@wanadoo.fr.

Dép. 57. Vds processeur P75MHz 50F ; 4x8Mo RAM EDO 35F pièce, carte graphique Triton i9440 1Mo 50 Leonard. Tél. : 03 87 50 78 84 mairet.dan@wanadoo.fr.

Dép. 59. Vds carte graphique Xentor 32 TnT2 + STV : 850F ; modem Novofax 33,6K : 100F ; Joystick Sidewinder 3D Pro : 100F. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vds Pentium III 550E overclocké à 825MHz, GeForce 256, disque 20Go, 196 de mémoire, graveur, DVD, carte mère P3C200, carte décompression, carte Modem, etc., Office 2000, carte son 1024 + divers jeux + logiciels, écran 15". Prix : 18000F à deb. Tél. : 03 20 15 07 13.

Dép. 59. Celeron 563, Abit BH6, TnT2, 64 de mémoire, son 1024, CD 40X, écran 15", clavier, souris, HP 80W, lecteur disque, disque dur 6,4Go, W98, Office 2000, Encarta 99 + divers jeux. Prix : 6000F à deb. Tél. : 03 20 15 07 13.

Dép. 60. Graveur Yamaha 4X + Plextor 20x + Adaptec 2904 neuve : 1200F ; Voodoo2 12Mo Creative + SLI en boîte : 400F ; cm Asus K7M + Athlon 600 : 2600F. Tél. : 06 87 13 47 36 après 18h, ou coordonnées sur répondeur.

Dép. 61. Vds carte graphique Creative 3D Riva TnT2 M64 32Mo port AGP neuve jamais servi 500F à débattre. Tél. : 02 33 37 83 71 le soir après 20h.

Dép. 62. Vds Matrox Mystique 4Mo port PCI. Prix à débattre. Tél. : 03 27 97 60 67.

Dép. 68. Vds cm MSI, MS-6163 (très bon pour overclock.) + PIII 450 (possible à 558MHz) : 600 + 1100 à déb Tél. : 06 61 50 26 97.

Dép. 69. Vds 3dfx Voodoo2 Creative Labs 8Mo + 4 jeux, le tout 600F. Tél. : 04 78 31 64 39. Demander Sylvain.

Dép. 71. Vds modem externe Olitec 33.600 bds avec réception des fax ou messages vocaux PC éteint : 200F. Tél. : 06 83 50 31 24. E-mail : diximus@free.fr.

Dép. 72. Vends carte graphique Ati Xpert@Play 98 AGP 8Mo sortie TV MPEG2 + jeux 500F. Tél. : Mickael au 02 33 28 84 20.

Dép. 72. Vds P200, 32Mo RAM, Matrox Millenium + 3dfx, DD 2Go, écran 15", CD 24x, SB AWE 32, modem US Robotics, Win98,... Prix : 1800F. Tél. : 02 43 94 26 85 ou fredfleche gifrance.com.

Dép. 73. Vds Pentium 133 Packard, 40Mo RAM EDO, DD 1,1Go, carte mère PB640, vidéo Cirrus Logic 1Mo ext 2Mo, Maxigamer 3dfx, CD Sony 8X, SB16 + 2x4Mo RAM EDO + log + jeux + clavier + souris pour 2500F. Tél. : 04 79 61 06 65.

Dép. 75. Vds à 1500F carte mère Abit BH6 + Celeron 300A (très stable à 450MHz) + 128Mo SDRAM ; vends Dreamcast + 2 manettes + 2 jeux + 1 VSM : 1400F. Contactez Christophe au 06 09 75 14 03 ou 01 48 04 39 52.

Dép. 75. Vends Cyrix 200 + 32Mo EDO, DD 2,5Go, écran 15", 534Mo, 3dfx, modem 33600, CD 32x, carte son, Windows, Office, pod + scanner SCSI Vista 600x600 à plat : 2900F. Stéphane au 01 46 22 98 91. E-mail : steve@cybarcable.fr.

Dép. 75. Vends Pentium 233, carte mère Asus P2L97, 64Mo SDRAM. Prix : 1000F (discutable). Tél. : 01 40 31 50 26.

Dép. 75. À vendre écran 17" Ilyama Vision Master Pro 410. A702HT cause double emploi. Acheté le 08/04/2000 2766F, vendu 2500F. Tél. : 01 40 34 37 83 (répondeur).

Dép. 75. Vds 32Mo SDRAM66 à 150F. Tél. : 01 45 84 19 24 ou 06 87 04 83 80.

Dép. 77. Vds PC Athlon 700 (ovclock.), cm MSI K7pro – 128 SDRAM, DD 13,5 + 8,3Go, TnT2 Ultra, Sound Blaster 1024, CD 40X , Samsung 15", carte réseau, Win98smd + logiciel + jeux : 12000F. Tél. : 01 64 06 36 98 ou Athlon-power @post.club-internet.fr.

Dép. 77. Vds Maxi Home Studio II + enceintes 220W carte son idéale pour la musique (logiciel audio/numérique). Prix : 600F. Tél. : 01 64 78 09 17 ou 06 10 35 52 77 (Thomas).

Dép. 77. Vds carte graphique G400 Max Dual Head 32Mo neuve s/ emballage garantie 2 ans. Prix 1200F. Tél. : 01 64 41 07 59 (Philippe).

Dép. 78. Vds P233MMX, 96Mo, 1,2Go, Matrox Mystique 4Mo, Sony 24X, SB16, cm Asus, écran 15", Goldstar, carte FM, carte Ethernet 10Mbs clavier, souris, enceintes 3500F à débattre. Greg au 01 30 95 57 78 (répondeur) dragula@diligo.fr.

Dép. 78. Vends carte graphique Asus AGP V2740 pour 250F. Demander Nicolas 01 39 46 76 24 (si absent, répondeur).

Dép. 84. Vds carte mère MSI 6167 (Athlon) supporte les CPU 500 et au-delà du 600MHz. Prix : 800F ; carte acquisition vidéo Mirovideo DC1 en port ISA + logiciels. Prix : 450F. Tél. : 04 90 30 17 02 ou amelie.navarro@free.fr.

Dép. 89. Vds CPU Intel. Celeron 400 + ventilo : 350F, vends barrettes mémoire (x2) 32Mo SDRAM : 150F l'une. Demander Christophe au 03 86 95 01 42 ou 06 61 57 01 42.

Dép. 91. Vds TnT STB Velocity 4400 16Mo port AGP, prix 400F. Demander Sylvain au 01 64 59 65 51 ou edhel@wanadoo.fr.

Dép. 91. Vds carte 3D TnT2 M64 32Mo : 500F ; 2x8Mo EDO : 150F ; graveur Sony 4x2x24x : 1000F ; modem 56Kbps V90 : 150F ; S3 Trio64 V2Dx 2Mo : 150F ; 3dfx1 8Mo : 150F ; Joypad Saïtek X6-31M : 50F. Tél. à Jérôme au 01 60 88 11 90 après 19h.

Dép. 91. PC Packard Bell P120 + 48Mo + Banshee 16Mo + DVD Pioneer + écran 15 pouces + Maxi Sound 3D + disque dur 16Go + souris 3 boutons + Windows 95 : 3500F. Tél. : 01 69 09 15 04 dans le 91 de préférence.

Dép. 91. Vends Diamond Viper V330 4Mo PCI Nvidia Riva 128. Prix : 250F. Tél. : 01 69 94 08 43 ou 06 87 30 78 82 ou rfab1702@aol.fr.

Dép. 92. Vds CPU AMD K6ADR 233MHz et 32Mo de SDRAM 66MHz et lecteur de CD-Rom 40X (marque Vuego). Faire offres sur e-mail : mbordoni@hotbot.com.

Dép. 94. Vends Celeron 400 DD, 4,3Go, 32Mo, CD 32x, carte son et vidéo intégrées, clavier, souris Win98 : 3500F + écran 15" : 600F. Tél. : 01 45 93 47 06 jdg181@nomade.fr.

Dép. 95. Vds 64Mo SDRAM PC100 : 350F ; ATI Xpert@Play 8Mo AGP : 190F ; 3dfx 2 12Mo : 380F ; le tout 900F. Contactez-moi au 06 60 70 09 03 ; mon offre est réservée pour Paris et sa banlieue (pas de mauvaise surprise, merci).

ACHATS PC

Dép. 13. Recherche un écran 19 pouces. Faire offre au 06 10 31 92 35 Christophe.

Dép. 21. Urgent ! Recherche drivers pour carte son Trident SDWave DX. Benjamin au 03 80 24 79 11 le week-end.

Dép. 29. Achète carte 3dfx. Contacter Luc au 02 98 85 05 36.

Dép. 33. Urgent, cherche RAM EDO pas chère. Tél. : 05 56 30 15 40 à Matthieu après 19h.

Dép. 42. Recherche matériel informatique ancien (386, 486, 286, HDD Sono, boîtier AT, cm AT). Envoyer à Louise Remi Jancenay 42 140 Chazelles / Lyon ou contactez à the.killer @worldonline.fr merci.

Dép. 56. Recherche PC min. 200MHz + carte mère, DD 4,3Go, 3dfx2 16Mo, écran 15" à moindre prix toute proposition. Demander Olivier au 02 97 75 91 23 après 17h.

Dép. 62. Achète DD environ 8Go, 2x32Mo RAM EDO, processeur sans carte mère 200MHz MMX non overclocké. Tél. : 03 21 02 86 87, demander Alexandre.

Dép. 72. Recherche RAM 36 bits pour IBM PS/1 72 broches de 1Mo à 16Mo. Recherche coprocesseur mathématique pour IBM PS/1. Tél. David 02 43 75 18 07 ou caramail@ looping94.com.

Dép. 91. Urgent ! Recherche PII 200 + carte mère overcloqué si possible. Étudie toutes offres (pas + de 400F pour le P200) et sa carte, ainsi que de la RAM pas cher. Contactez-moi par e-mail cotman@libertysurf.fr merci.

Dép. 91. Recherche personne faisant don d'une carte de décompression pour DVD merci. E-mail : marcj @libertysurf.fr ou demander Marc au 01 69 10 94 04. Recherche aussi de la RAM.

Dép. 92. Urgent ! Achète tout PC PIII équipé à prix sympa et à négocier + vds P133 24 SDRAM DD 1,2 écran 15" à 1500F. Faire offre à Thomas tous les jours au 06 68 86 11 00. Merci.

ACHATS AUTRES

Dép. 09. Recherche une Virtual Boy de Nintendo (si possible avec jeux). Tous prix acceptés. Me contacter à Yoshiman @wanadoo.fr.

Dép. 84. Cherche Ti92 plus ou Ti92 II, câble Ti graph link pas cher avec logiciels. Vends Ti83 + manuel 400F à débattre. Tél. soir au 04 90 23 09 98. Merci.

VENTES AUTRES

Dép. 21. Vds N64 + 2 manettes + jeux : le tout 600F. Demandez Loïc entre 19 et 21h au 06 86 05 58 61.

Dép. 31. Vends PlayStation + 2 manettes + jeux + 2 cartes mémoires : 800F à débattre. Appeler Thomas au 05 61 48 86 39.

Dép. 54. Vds Mac LC3 tbé 32Mo SDRAM CD-ROM 15" coul. micro nbx logi 1000F, jeux 32X avec boîte et notice, boîtier moyen tour AT 100F. Tél. : 03 83 67 89 46, demander Inouk.

Dép. 62. Vds PlaySation en bon état + jeux + 2 manettes + carte mémoire : 500F sans les jeux, 700F avec les jeux ou jeux vendus séparément. Demander Guillaume au 03 21 51 64 46.

Dép. 67. Vds Star Wars L'Empire des Ténèbres Tome 1, 2, 3, 4, 5 + les Ombres de l'Empire tome 1 + Star Wars pocket Junior toute la collec 9 livres + jeu + 4 magazines + 100 autocollants + cartes : 32, le tout pour 400F. Tél. : 03 88 01 73 55.

Dép. 67. Vends PlayStation bon état + puce + 2 manettes dont 1 Dual Shock + 2 cartes mémoire + 48 jeux dont plusieurs nouveautés + CD démos + gun Namco. Tél. : 03 88 47 81 14 après 17h. E-mail : jim.first@infonie.fr le tout 3000F.

Dép. 69. Vds calculatrice graphique Sharp EL-9600, écran tactile, nombreuses fonctions, langage prog. Proche basic, connection possible PC. Prix 400F. E-mail : david.s@online.fr.

Dép. 78. Vends Dreamcast + 2 jeux + 2 manettes + memory card + kit-vibration. La console peut lire les jeux imports. Appelez au 01 39 46 59 44 à partir de 18h ou au 06 12 90 90 03 à partir de 17h30.

Dép. 83. Vds Sega Saturn + 2 manettes + carte mémoire + 6 jeux et 2 démo pour 800F (bon état). Tél. : 04 94 23 52 97 à saisir ! !

Dép. 91. Vends jeux N64 ; pochette en bon état. Me contacter au 01 60 86 10 84 ou au 06 67 39 94 63. Vds aussi GB Color + jeux. État neuf.

Dép. 92. Vds Dreamcast + 2 manettes + Visual Memory + 2 jeux. Matériel en tbé s/ garantie 8 Mo. Valeur en neuf : 2736F. Vendu 1500F. Tél. : 01 47 24 76 54 le soir après 18h ou 06 16 46 37 83. Urgent !

JOBS

Dép. 41. Cherche équipe complète pour développer un jeu de stratégie temps réel : paiement à la commercialisation du jeu. Contactez-moi à olivier.lochet@wanadoo.fr ou 02 54 77 85 62, et demander Olivier.

Dép. 75. Toujours trois annonces ! 3 ce sont aussi mes domaines de compétences (lettres, ciné et un peu sciences), mes rôles dans un projet (scénar, background, game design) en freelance ou permanent. E-mail : fxbest@club-internet.fr.

Dép. 92. Destination jeux recherche animateurs-démonstrateurs pour jeux micro et jeux de société dans toute la France. Bon salaire. Contact : Alain 01 46 54 47 47.

CONTACTS

Dép. 14. Recherche personnes pour m'aider à actualiser mon site Web sur les jeux PC, la Dreamcast, le Hardware : petite connaissance HTML requise. gfourq@club-internet.fr.

Dép. 26. Marre de jouer seul. Cherche joueurs en réseau sur la région Valence-Romans en vue de développer une assoce (possède local). Stéphane 04 75 47 44 89 ou monjax @wanadoo.fr.

Dép. 31. Joueur cherche 4 à 12 joueurs avec PC pour parties réseau local sur Quake-like stratégie et courses le samedi chez moi, dans salon sur Toulouse. Je peux venir vous chercher avec ma voiture. Roger228@caramail.com.

Dép. 67. Cherche joueurs(es) pour Lan-Party du week-end, tous jeux acceptés (préférence CounterStrike). Nous avons entre 16 et 20 ans et des voitures. Je vous attends avec impatience. Contactez Julien au 06 17 10 88 17 (après 18h).

Dép. 75. Jeune homme 22 ans sérieux passion jeux informatique voudrait contact club ou copain pour jouer et se détendre les week-end Tél. Paris : 01 46 28 11 95. Merci.

Dép. 75. Recherche joueur online internet Fighter-Squadron pour créer escadron. Christophe (bureau) : 01 42 26 55 56.

Dép. 92. Cherche joueur 25-30 ans environ pour jouer vacances et mercredi sur PC. François au 06 61 85 01 96 ou frastel@club-internet.fr.

Dép. 94. Recherche prog/codeurs/graph/musicos motivés pour former une équipe en vue d'un projet de jeu. Yannick au 06 62 02 36 69. Pas sérieux s'abstenir.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels. Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE ☐ **ACHATS** ☐ **VENTES** ☐ **CONTACTS** ☐ **JOBS**

JOYSTICK 116 STANDARD ☐ **PC** ☐ **AUTRES**



L'esprit bière par Heineken

www.heineken.fr

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.